POR SÓLO 1'90€

TODAS LAS NOVEDADES: APB ★ CRACKDOWN 2 ★ ARMA 2: OPERATION ARROWHEAD ★ MEGAMAN ZERO ★ TRANSFORMERS: LA GUERRA POR CYBERTRON ★ NAUGHTY BEAR...



PS3 X360 PS2 Wii PC PSP DS MÓVIL

TU REVISTA MULTIPLATAFORMA

NÚMERO 23
AGOSTO 2010

¡CONCURSAZO!
IPOD TOUCH DE 32 GB
camisetas, juegos...

MEGA REPORTAJE
TODOS LOS JUEGOS DE 2011
Final Fantasy XIV
Gears of War 3
Epic Mickey
InFamous 2
Portal 2
Bulletstorm
Brink...

REPORTAJE
¡Se acabó el mando!
Analizamos Kinect, Move y Wii Motion a fondo...

UNA PREVIEW LLENA DE BALAS
KANE & LYNCH 2 Dog Days
Los asesinos más violentos del mundo la montan en Shanghái

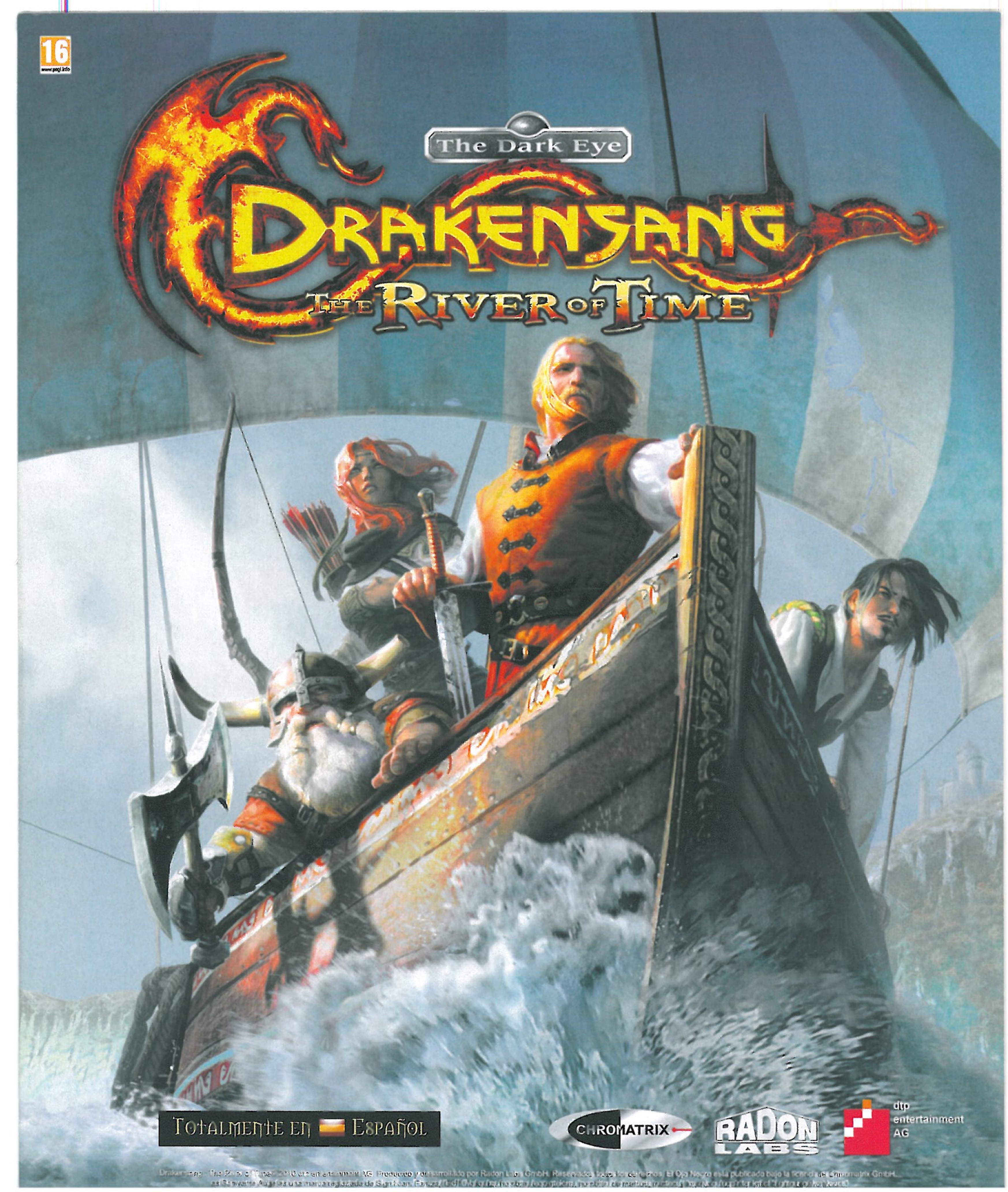
MÁS JUEGOS...
GRAN TURISMO 5
DEAD SPACE 2
HALO REACH
THE FORCE UNLEASHED 2
CIVILIZATION V
GUITAR HERO 6

www.marcaplayer.com
8 423793 601322 00023






16
www.pegi.info



16
The Dark Eye
DRAKENSANG
THE RIVER OF TIME
TOTALMENTE EN ESPAÑOL
CHROMATRIX
RADON LABS
dtp entertainment AG

Descubre los Orígenes de la Saga de Rol que ha Cautivado a Más de 5 Millones de Jugadores

Exclusivamente para tu ordenador

Nuevas razas, nuevos enemigos, nuevos escenarios... Descúbrelo ya en www.fxinteractive.com







"Rol de categoría, una increíble calidad y una apasionante historia"
Micromanía

ACLAMADO POR CRÍTICA Y JUGADORES DE TODO EL MUNDO

YA A LA VENTA POR SÓLO









THE WORLD'S LARGEST
COMPUTER & VIDEO GAME TOURNAMENT

FINAL NACIONAL

WCG
2010
10th ANNIVERSARY

DÍAS 3 Y 4 DE SEPTIEMBRE, 2010
CC PLAZA IMPERIAL (ZARAGOZA)

VISITA HTTP://ES.WCG.COM













ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General Publicidad: ALEJANDRO DE VICENTE
Director General de Negocio: LUIS ENRIQUEZ
Director General MARCA: ALEX BAIXAS

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ

DIRECTOR
David Sanz Verjano - *dsanz@unidadeditorial.es*

COORDINACIÓN
- Gustavo Maeso - *gustavo.maeso@unidadeditorial.es*
- Chema Antón - *marcaplayer@unidadeditorial.es*

REDACCIÓN / COLABORADORES
- Juan García Garrido
- Mario Fernández González
- David Navarro Blázquez - *david.navarro@unidadeditorial.es*
- David Caballero
- Néstor Parrondo
- Jaume Esteve
- John Tones
- Rebeca Saray, Mauro y Máximo García *(Fotografía)*

***- Han colaborado en este número:** Angel Llamas "Wako", Sara Borondo, , Akihabara Blues, Txemo Marín, Pablo Juanarena, José Luis Villalobos, Javier Artero, José Luis García Guerrero (Ocio), Diego Alberto Fernández, Sergio Figueroa, Ángel D. Pedrero.*

DISEÑO
Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*
Duardo - *marcaplayer@unidadeditorial.es*

EDICIÓN Y CIERRE
- David Navarro Blázquez - *david.navarro@unidadeditorial.es*
- Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Directora de Publicidad de Área de Revistas: Cristina Esquivias
Responsable de Producto: José A. Muñoz-Calero (josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno. 91 443 52 54

Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 **Vizcaya:** Juan Luis González-Arduiza 94 473 91 10 **Asturias/Cantabria:** Pablo Fernández Galiano 94 231 98 73 **Navarra/Rioja:** Iñaki Fica 94 473 91 10 **Aragón:** Álvaro Cardemil 976 79 40 64 **Galicia:** José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 **Castilla y León:** Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27 Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 75 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25 28033 MADRID Redacción: Tel. 91 443 50 00
marcaplayer@unidadeditorial.es

Gerente: Elicia Martínez. Directora de Marketing: Virginia Roel. Jefe de Marketing: Gema Monjas. Jefe de Producto: Emilia Salvador. Director de Producción: Fernando Gil. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Marco Ottelli. Suscripciones y Ejemplares Atrasados: 902.99.81.99 (Horario L-V, de 8 a 18h. Fines de semana y festivos de 10 a 14h).

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Publicación ARI  FIPP

Editorial



2011: UN AÑO PARA SOÑAR



> *David Sanz*
Director Marca Player

CUANDO CHEMA Y JUAN REGRESARON del E3 2010 con los ojos como platos todos supimos en ese preciso instante que 2011 iba a ser un año realmente espectacular en cuanto a juegos se refiere. Y es que sólo tenéis que echar un vistazo al megarreportaje que os han preparado los dos, actualizando todo lo visto en el E3 y seleccionando los mejores títulos que saldrán. Sí, sabemos que estamos a mediados de 2010 y que todavía quedan muchos juegos en el tintero, como *Halo Reach* (no os perdáis el próximo mes el reportaje, directamente desde los Headquartes de Bungie), *Assassin's Creed Brotherhood* (cuya exclusiva podréis disfrutar también en el nº 24 de Marca Player), *Call of Duty Black Ops*, que ya os mostramos en primicia mundial hace unos números, o *Mafia II*, del que podéis disfrutar una preview en este mismo número.

Es cierto, aún nos quedan un sinfín de títulos con los que pasarlo en grande durante los próximos meses, pero es que lo que se acerca es para echarse a temblar. Ya pudísteis seguir con nosotros, a través de Facebook, Twitter y de nuestros Blogs Oficiales todas las novedades que se presentaban en la feria, pero en las semanas posteriores se han confirmado nuevas posibilidades y ahora manejamos una información mucho más segura que por entonces. Así, no os podéis perder la selección *'Made in Xcast & Chemanton'*, entre los que destacan *Killzone 3*, *Bulletstorm*, *Metal Gear Solid Rising*, *Brink*, *Rage*, *Final Fantasy XIV*, *Epic Mickey*...

Una serie de títulos que van a establecer nuevos estándares de calidad en el mercado y que supondrán el climax, probablemente, de esta generación de consolas, para ir dejando paso, poco a poco, a las nuevas plataformas en las que ya trabajan las First Parties y cuyas noticias no tardarán muchos más meses en aparecer en los medios. Esto sin hablar de la influencia definitiva que tendrán las llegadas de Kinect y Move al mercado, que suponemos sean, como ocurrió con Wii, muy importantes.

En definitiva, 2011 se presenta como un año de retos muy grande, como los 365 días que verán el punto álgido de esta generación, y que pondrán en conocimento de todos los jugadores los pilares de la próxima.

ESTE MES TAMBIÉN PUEDES DISFRUTAR DE NUESTRAS **GUÍAS** ESPECIALES



Participa »
Entra en los sites de Marca Player. ¡Tu opinión cuenta!

facebook — Busca **Marca Player** en **Facebook** y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en la comunidad de tu plataforma!

twitter — www.twitter.com/marcaplayer

www.marcaplayer.com
marcaplayer@unidadeditorial.es

BLOG MARCA PLAYER DIRECTO:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/
BLOG EL MUNDO PLAYER:
http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/

Equipo 2010



Gustavo Maeso
COORDINADOR REDACCIÓN

"Cómo mola el veranito: playita, terracitas, campeones del mundo, partiditas online de madrugada..."
ME GUSTA: Nesquik.
ODIO: El Cola Cao.
JUEGO A: KH: Birth By Sleep.



Chema Antón
COORDINADOR REDACCIÓN

"Nada tiene sentido en mi vieja DSi sin un seictor de profundidad 3D".
ME GUSTA: iDéame.
ODIO: Las versiones Lite de los juegos de iPhone.
JUEGO A: Angry Birds HD.



Juan García "X"
REVIEWS & REPORTAJES

"Gracias Dios por el fútbol y por esta Selección Española"
ME GUSTA: Ir a ver en exclusiva lo últimos de Reach.
ODIO: Ir de aquí para allá.
JUEGO A: Halo Reach.



David Navarro
REVIEWS & REPORTAJES

"Proponemos a De Jong como personaje de Street Fighter V"
ME GUSTA: La estrellita encima del escudo de España.
ODIO: Estar de Rodriguez.
JUEGO A: Deathspank.



Sol García
DISEÑO & MAQUETACIÓN

"Estar de vacaciones y no veros el jeto, ¡mutantes!"
ME GUSTA: La playita y Cascais.
ODIO: Contar las horas.
JUEGO: No juego.



Duardo
DISEÑO & REDACCIÓN

"Han vuelto a abrir la veta de StarCraft II. ¡Yupiii!"
ME GUSTA: La beta de Cataclysm.
ODIO: El Jabulani.
JUEGO A: Matar al Rey Exánime.



Mario "Lobo"
REVIEWS & REPORTAJES



David Caballero
REVIEWS & REPORTAJES



Sara Borondo
REPORTAJES



Néstor Parrondo
REVIEWS & REPORTAJES



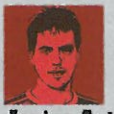
Angel Llamas
REVIEWS



J.L. Villalobos
REVIEWS



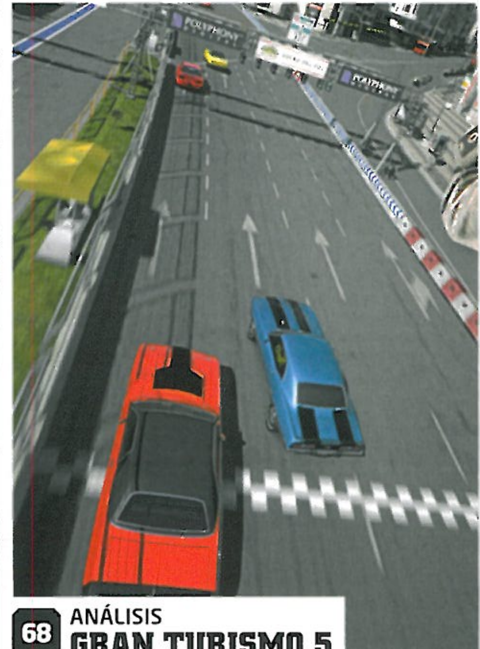
Jaume Esteve
BLOG OFICIAL



Javier Artero
REVIEWS

CONTENIDOS







EXCLUSIVA

40 REPORTAJE
TODOS LOS JUEGOS DE 2011

86 ANÁLISIS
CRACKDOWN 2

70 AVANCE
MAFIA II

90 ANÁLISIS
ARMA 2

92 ANÁLISIS
TRANSFORMERS: LA GUERRA POR CYBERTRON



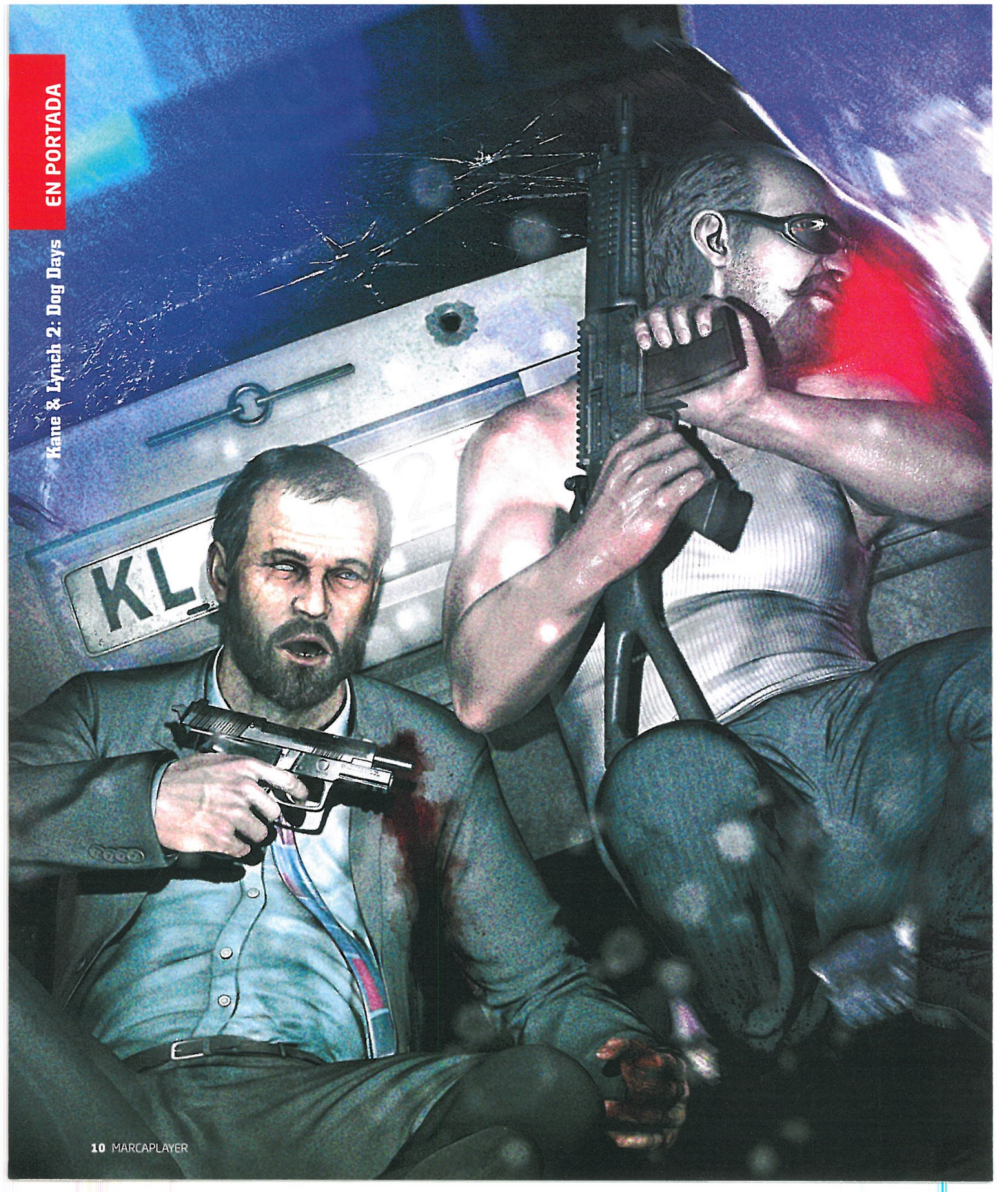
MARCA PLAYER Nº 23 AGOSTO 2010

EN PORTADA

REPORTAJES CENTRALES

AVANCES

ANÁLISIS


KL

KANE & LYNCH 2 DOG DAYS 伏天

Después de su primera aventura, estos dos desequilibrados delincuentes vuelven a ganarse nuestro respeto

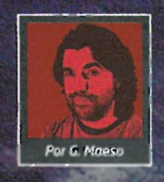
A todos nos gustan las películas de gángsters y mafiosos de medio pelo. Aunque no aprobemos su comportamiento en la vida real, el cine nos ha permitido meternos en la piel de ladrones de bancos, asesinos y delincuentes de todo tipo, e incluso identificarnos con ellos y hasta descubrir que tienen su corazoncito. Una buena historia de ladrones es más taquillera que una buena historia de policías. Por eso han triunfado juegos como *GTA* o *Mafia*, porque nos gusta identificarnos, sólo en la ficción, con los malos.

Y muy malos eran los dos tipos que Eidos nos presentó hace un par de años y que respondían a los nombres de Kane y Lynch. Aquel juego de acción en tercera persona que no llegaba ni con los mejores gráficos ni con la mejor jugabilidad del momento (de hecho, recibió algunas críticas negativas bastante hirientes) tenía dos ingredientes que lo hacían muy especial: una muy buena historia basada en sus dos excepcionales personajes protagonistas y la posibilidad de vivir momentos épicos heredados del cine (el atraco a un banco, la huida de la cárcel, una persecución policial por toda la ciudad...). Y es por eso que, con un éxito más que moderado en la crítica, *Kane & Lynch: Dead Man* llegó a hacerse un hueco en la historia reciente de los videojuegos y necesitó, casi en seguida, una secuela.

Vuelta a las andadas

Los chicos de Eidos se pusieron al lío y se han sacado de la manga una secuela que mantiene intacto el espíritu gamberro, desequilibrado y desagradablemente real de la primera entrega. En aquélla controlábamos a Kane, el ex mercenario pasado a delincuente que intentaba romper con una peligrosa banda de narcotraficantes internacionales y salvar la vida de su hija. Su compañero por obligación, al que se podía controlar si se jugaba en modo cooperativo, era Lynch, un psicópata automedicado de dudosa moral y aún más dudoso sentido común. »

Acción, palabrotas y cintas de vídeo. Este es el cocktail que nos ofrece la secuela de Kane & Lynch, el juego de acción de IO Interactive. La mezcla de los dos carismáticos delincuentes resulta ahora mucho más explosiva y divertida.


Por G. Maeso

Tras los desastrosos acontecimientos en Cuba y Venezuela, donde terminó la primera aventura, Lynch vive exiliado en Shanghái, donde no ha montado un videoclub ni una tienda de ultramarinos, sino que trabaja de matón para un capo de la mafia local. En esta segunda entrega, el personaje al que manejaremos de forma directa será a Lynch y Kane será quien nos acompañe de manera infatigable (aunque también lo podemos manejar en partidas cooperativas). Así, esta entrega es más loca, más impredecible y más bestia y sádica (en definitiva, más Lynch). El juego comienza con nuestro personaje encontrándose con Kane tantos años después, quien ha aterrizado en Shanghái para culminar un 'trabajito' relacionado con una venta de armas. Se trata de un trabajo sencillo, sin complicaciones, sólo unos días de relax y luego a recoger la pasta, lo suficiente para volver a empezar y retirarse definitivamente de esta vida de perros.

MODO ARCADE

COGE EL DINERO Y SAL CORRIENDO

El Modo Arcade es una interesante variante de juego que amplía la vida del título y que es una especie de experiencia cercana al juego multijugador, pero para hacerlo desenchufado. En este modo toca hacer explotar una bomba y reunir cuatro millones de dólares, todo acompañados de una panda de colaboradores muy poco de fiar. A partir de aquí hay cuatro minutos para huir, y esto implica abrirse paso hasta la zona de evacuación y esperar al vehículo que nos sacará de allí.
Hay que intentar recolectar la mayor parte del botín para convertirnos en un tipo valioso y que nuestros 'amigos' no acaben con nosotros (un tipo con poco dinero encima es un tipo prescindible). Y es que, en cualquier momento, cualquiera de nuestros aliados puede traicionarnos y pegarnos un tiro por la espalda. Podemos fiarnos de ellos o podemos ser nosotros quien les traicionemos a ellos. En este juego de venganzas y traiciones hay que ser listo, salir con la pasta y salvar el culo para ir acumulando rondas ganando dinero y subir nuestra puntuación. Además de la cuenta bancaria también irá engordando nuestra reputación, buena si somos un tipo de fiar o mala si nos dedicamos a traicionar a los colegas de atraco. Un modo muy divertido con un buen número de mapas para jugar.

SHANGHÁI ES EL ESCENARIO DE LOS NUEVOS NEGOCIOS SUCIOS DE DE KANE Y LYNCH



▲▲ Libertad de acción Como en el juego original, habrá libertad de acción por la ciudad, aunque ahora esa se extiende en horizontal.

Otra vez a huir

No os vamos a desvelar los detalles de la historia de esta segunda entrega (porque el guión es verdaderamente bueno y merece que lo disfrutéis sin 'spoilers'), pero sí os podemos contar que, como no podía ser de otra manera, todo se complicará al máximo. Por una serie de desafortunados acontecimientos, toda la mafia de Shanghái y su policía querrán las cabezas cortadas de Kane y Lynch sobre una bandeja de plata, por lo que, otra vez, a la pareja le toca intentar escapar con vida del país. Y en esto hemos puesto todos nuestros esfuerzos en la versión de preview del juego, que nos ha permitido paladear los cinco primeros niveles de este impresionante título.

El juego, además de por su impresionante guión, atrapa desde el minuto uno por su original diseño y puesta en escena. Otra vez, tenemos que reconocer que no estamos ante el más avanzado apartado gráfico de la actual generación, pero ni falta que hace, porque todo lo que ven nuestros ojos (escenarios, detalles, ángulos de cámara, grano, coreografías...) se ha medido en plan cinematográfico y con el espíritu de un reality show televisivo. Y el resultado



EL JUEGO SE MUESTRA A TRAVÉS DEL VISOR DE UNA CÁMARA DE VÍDEO

Nuestros protagonistas son los típicos anti-héroes brutos, sucios y sádicos.

LA PELÍCULA

KANE & LYNCH SALTAN A LA GRAN PANTALLA

Prácticamente desde que salió al mercado la primera entrega del juego se viene hablando de la adaptación cinematográfica de *Kane & Lynch*. Hace ya un par de años que se confirmó que el mismísimo Bruce Willis sería quien encarnaría a Kane (en su momento el cotizado actor afirmó que se trataba del mejor guión de acción que había leído en su vida), y hace unos meses el guionista encargado de adaptar la historia, Kyle Ward, desveló que el papel de Lynch había sido aceptado por Jamie Foxx.

El guión del juego y estos dos actores en los papeles protagonistas sólo son buenas noticias para los amantes del título y para los aficionados del cine de acción en general. La película será dirigida por F. Gary Gray, director de The Italian Job, entre otros films. Se espera que la cinta esté lista para su estreno allá por el año 2011.

A veces, para desatascar una escena, lo mejor es abandonar la cobertura y abrirse paso a ritmo de metralla.

UN NUEVO SISTEMA DE COBERTURAS Y APUNTADO HAN MEJORADO LA EXPERIENCIA

» es impresionante, aunque a más de uno le puede marear bastante. La cámara, que nos sitúa siempre en una perspectiva en tercera persona tras el hombro de Lynch, en plan *Gears of War*, emula al visor de una cámara de vídeo digital doméstica (con sus destellos, sus pixeles, sus desenfoques y hasta su resolución). Así, y con el pulso de un cámara que corre tras la acción frenética de los protagonistas, asistimos a este juego como si estuviéramos viendo en la tele 'Mi cámara y yo' o 'Callejeros'. A esto se añade la censura que tapa de manera sutil los cuerpos mutilados, las cabezas estalladas o los cuerpos desnudos que puedan aparecer frente al visor (muy frecuentemente, dicho sea de paso). Pero no en busca de bajar la edad permitida para jugar al título (el inevitable PEGI sigue en +18), sino para potenciar este efecto de retransmisión televisiva. Esto le da un 'chute' de realidad a la experiencia que no se conseguiría con una imagen firme, nítida y limpia.

Pero además de este efecto documental, el realismo y la adicción lo pone el escenario y la jugabilidad del título. Las calles de Shanghài, atestadas de gente, neones, anuncios y un tráfico horrible, están recreadas de manera magistral. Y por estas calles, sus restaurantes y antros, se desarrolla el argumento. Un juego que ha mejorado en muchos aspectos a su antecesor. En primer lugar, por el sistema de coberturas que incorpora, muy al estilo de *Gears of War* (algo casi obligatorio ya en los juegos en tercera persona). Sólo pulsando un botón nos cubriremos, saltaremos a cubierto de una zona a otra, o pasaremos una cobertura por encima con un atlético salto. Las oleadas de enemigos que nos asaltan sólo pueden ser esquivadas buscando buenas coberturas y saltando de unas a otras para encontrar el ángulo por donde apuntar nuestra arma. Pero hay que tener cuidado porque las coberturas son destructibles (si se trata de cartón, madera o cualquier otro material susceptible de ser atravesado por una bala). Éstas nos dejarán vendidos al instante, pero también nos permiten a nosotros eliminar enemigos de »





MODOS MULTIJUGADOR

TRES MODOS DE JUEGO DONDE LA TRAICIÓN Y LA LEALTAD ES SÓLO UNA CUESTIÓN DE GUSTOS

Tenemos que reconocer que el modo multijugador del primer juego de *Kane & Lynch* nos sorprendió muy gratamente. Tomar la típica escena del robo a un banco y convertirla en una escena multijugador fue un acierto, sobre todo cuando pusieron a los jugadores por equipos y unos eran policías y otros ladrones. El espíritu de aquel primer intento se mantiene en estos nuevos modos que llegan muy perfeccionados.

El modo 'Alianza Frágil' es el 'Modo arcade' llevado al multijugador. Al entrar en una partida puedes tener en cuenta el estilo y el nivel de lealtad de cada jugador (esto puede indicarte cómo va a actuar este tipo en la partida). El robo puede ir bien o puede que algún jugador avaricioso decida hacer la guerra por su cuenta y liquidar al resto para no repartir el botín. Si disparas a alguien pasas a ser un traidor, y el resto irá a por ti. Así que si decides jugársela al equipo ten las espaldas cubiertas. Y es que eliminar a un traidor lleva recompensas extra en forma de dinero que se suma a tu parte del botín. En 'Alianza Frágil' los que mueren reaparecen como policías. El momento ideal de vengarse de tus ex-compañeros y trincar el dinero.

El modo 'Poli Infiltrado' es igual que 'Alianza Frágil' pero con un jugador haciendo el papel de poli infiltrado. En cada partida se elige al mismo de forma aleatoria. Su misión específica es detener a los miembros de la banda e impedir que huyan con el dinero. La ventaja es que el poli infiltrado, cuando dispara a un miembro de la banda, no se convierte en traidor, por lo que su coartada puede seguir intacta si es sigiloso. Atrapar a un poli infiltrado y eliminarlo también tiene recompensas extra.

El modo 'Policías y Ladrones' es el típico que tan famoso se hizo en la primera entrega. Ahora se permiten hasta 12 jugadores por equipos. Los ladrones tienen que huir con la pasta y los policías tienen que impedírselo, así de fácil.

▲▲ **Los modos multijugador** tienen ahora mucha más variedad y reglas. Ahora hay mayor botín y un sistema de recompensas.

▼▼ **El estilo gráfico** del juego se mantiene en sus modos multijugador, todo un aliciente para seguir jugando una vez hayamos agotado el genial modo historia. Shanghai es un filón.

MEJORA TU RANGO DE DELINCUENTE, HAZTE UN NOMBRE Y COMPRA ARMAS CON EL BOTÍN

En los tres modos multijugador, que se pueden jugar a través de interconexión o a través de Internet, las reglas básicas funcionan igual. Hay que colocarse ante el botín y mantenerse a su lado un buen rato para recoger la mayor parte y, si pasamos del millón de dólares, un símbolo de 'gran botín' se colocará sobre nuestras cabezas. Somos una pieza valiosa para el resto de jugadores.



Durante el juego podemos utilizar a un jugador como escudo humano, pero esto nos convertirá también en traidores, aunque le iremos arrebatando el botín mientras lo mantengamos como escudo.

Si disparamos a un jugador sin matarlo recibiremos una tarjeta amarilla. Este jugador puede matarnos sin pasar a ser un traidor.

Cuando llegas al vehículo de huida puedes hacer que el conductor espere al resto de jugadores, o largarte y repartir tu botín con el conductor. Esto te dará más pasta, pues no tendrás que repartirla con el resto, pero te convierte en un traidor.



manera más sencilla si eligen este tipo de materiales para esconderse.

Desde las coberturas también podemos lanzar objetos incendiarios y hacerlos explotar en el aire para causar un daño mayor a los enemigos que nos acorralan. Y siempre que nos quedemos sin munición, pulsando el pad digital hacia abajo, se nos mostrarán las armas que hay desperdigadas por ahí y que podemos recoger para nuestro arsenal privado (podemos llevar dos armas encima).

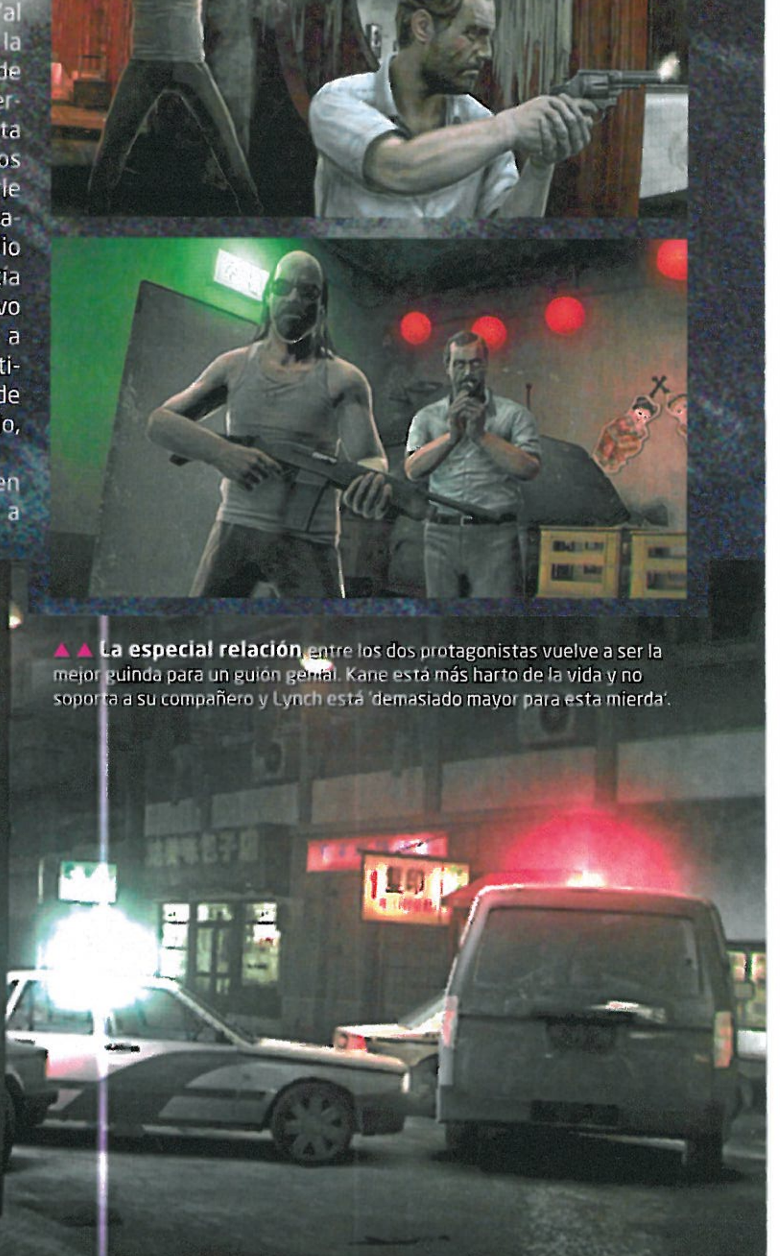
Para avanzar hay que confiar en el buen hacer de Kane y coordinarnos con él para ofrecernos coberturas o eliminar a los enemigos de manera más sencilla con nuestro fuego cruzado. Además, le necesitamos cerca para interactuar con él en muchas fases del juego (para alcanzar lugares altos, abrir pesadas puertas, etc.) Eso sí, hay que aguantar su mal humor, sus insultos y sus maldiciones constantes. Porque, como ocurrió con la primera entrega, el juego llega completamente doblado al castellano, y podemos decir que el trabajo de doblaje es magistral, volviendo a dotar a los dos protagonistas de mucha personalidad.

AHORA MANEJAMOS A LYNCH, PERO KANE ES FUNDAMENTAL PARA COLABORAR CON ÉL Y AVANZAR

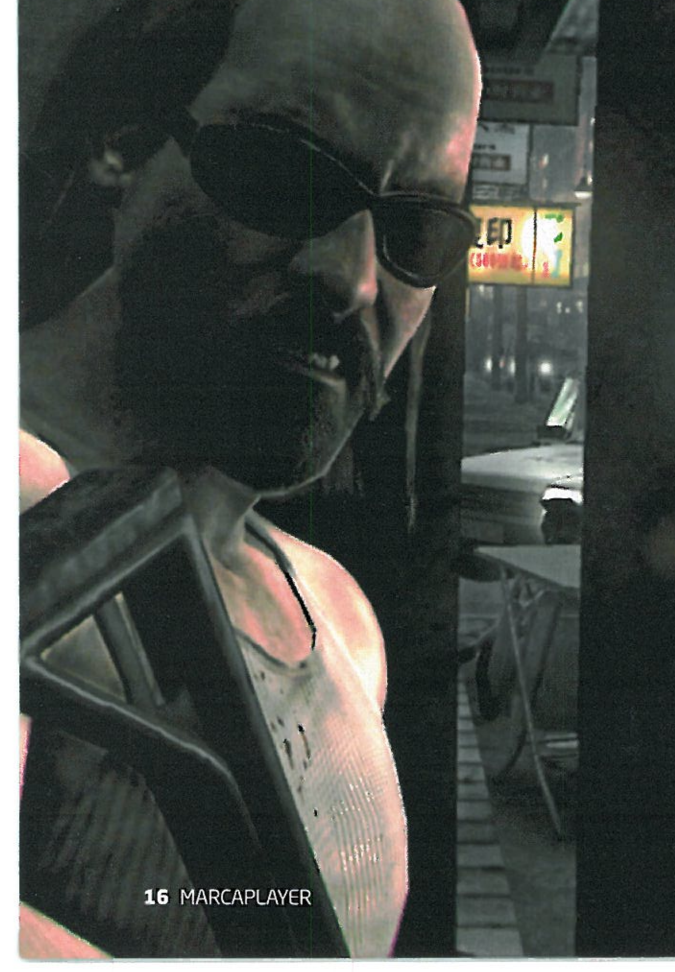
Esto es Hollywood, o casi

Pero lo mejor de este nuevo episodio, al igual que pasó con el primero, es la capacidad de sus creadores de montar enormes escenas de acción a cada paso de este shooter más o menos 'al uso'. Igual que se nos quedaron en la retina algunos niveles magistrales de la primera entrega (quién no recuerda la huida del asalto al banco), esta aventura está repleta de momentos épicos. Estamos intentando apretarle las tuercas a un traficante en los barrios bajos de Shanghai y, en medio de una concurrida callejuela, la policía local monta un enorme dispositivo para detenernos, lo que nos obliga a atravesar enormes salones recreativos, mercados de pescado y salas de cine X, abriéndonos paso a tiro limpio, hasta ponernos a salvo.

El sistema de salud se muestra en pantalla tiñéndola de rojo sangre a



▲▲ **La especial relación** entre los dos protagonistas vuelve a ser la mejor guinda para un guión genial. Kane está más harto de la vida y no soporta a su compañero y Lynch está 'demasiado mayor para esta mierda'.



medida que nos alcanzan los impactos enemigos y, para recuperarse, pues hay que mantenerse a cubierto durante unos segundos, como suele ser habitual. Pero el juego muestra un interesante recurso cuando nos pegan de lleno y nos dejan malheridos y es que nuestro protagonista cae al suelo por el impacto (y la cámara cae al suelo con él). Desde el suelo aún podemos apuntar y disparar (de una forma un tanto más precaria) para intentar eliminar al tipo que nos ha herido y que seguro quiere darnos el tiro de gracia. También podemos arrastrarnos a un lugar seguro para recuperarnos o levantarnos pulsando un botón y buscando la cobertura más cercana. Todos estos detalles hacen que cada nivel sea más espectacular que el anterior, y todo con un guion, lo repetimos a riesgo de ser pesados, magistral.

En definitiva, a falta de saborear la versión final, el juego cuenta con un modo historia apasionante que llegará con cinco tipos de dificultad y la posibilidad de jugarse en modo cooperativo. Además, los modos multijugador con los que cuenta (herederos mejorados de los geniales que nos sorprendieron en la entrega original) y el modo llamado 'arcade' (una especie de multijugador para jugar desenchufados) amplían su valor de manera exponencial. Un título oscuro, salvaje, para quemar mucha adrenalina y vivir una peli de delincuentes muy, muy actual. ■

EL RETROSPECTOR

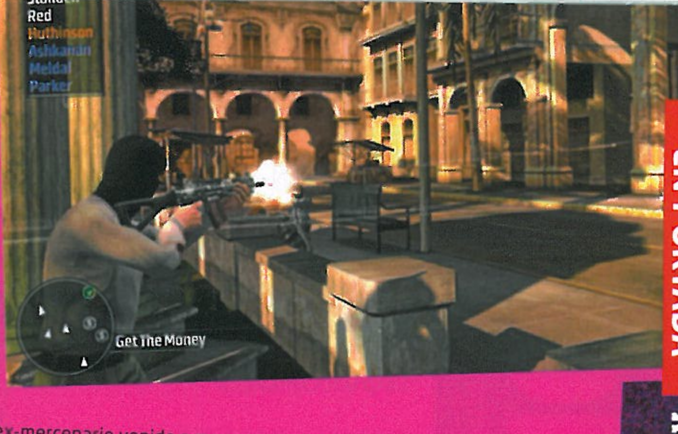
KANE&LYNCH: EL COMIENZO



Allá por el año 2007 los chicos de IO Interactive, encumbrados al Olimpo de los videojuegos por la saga Hitman, lanzaron al mercado un título completamente nuevo: *Kane & Lynch: Dead Men*, un juego que jugadores y críticos recibieron con unas expectativas muy altas. Tal vez fue por eso que las críticas no tardaron en aparecer. Que si mucho potencial y poca chicha, que si buen guión y buenos personajes pero jugabilidad floja... (en Metacritic acumula una nota media de 6,7). Para gustos los colores, lo cierto es que la historia de estos dos violentos delincuentes no pasó desapercibida.

En aquel prólogo conocimos la historia de esta pareja obligada a colaborar para salvar la vida y proteger a su familia. Kane es un ex-mercenario venido a menos, que termina colaborando con el crimen organizado y acaba con sus huesos en prisión camino de la silla eléctrica. Lynch es un psicópata automedicado que comparte destino carcelario con Kane. Ambos saldrán del corredor de la muerte rescatados por la terrible banda de Los 7, un grupo de mafiosos narcotraficantes que liberan a Kane sólo para que termine un trabajo que dejó a medias. Lynch es la persona encargada por Los 7 para que le vigile y le obligue a recuperar el dinero, aunque tienen secuestrada a la hija de Kane como garantía adicional. Pero las cosas se van complicando y tanto Kane como Lynch terminarán enfrentándose a Los 7 e intentando salvarle la vida a la hija del primero.

Si no lo jugaste en su día, ahora es el mejor momento, ya que se encuentra a un precio ridículamente reducido, tanto en las ediciones 'platinum' como en versión descarga en cualquiera de sus plataformas: PS3, 360 o PC.



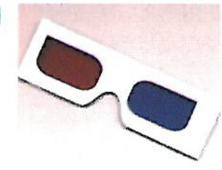


LA HISTORIA ES CRUDA Y VIOLENTA, REPLETA DE GIROS DE GUIÓN INESPERADOS



4 DLC DE PAGO PARA RED DEAD HASTA OTOÑO

Leyendas y Asesinos y *Mentirosos y Tramposos* estarán orientados al multijugador. *Modo Libre* y *Pesadilla de los No Muertos* incorporarán nuevas misiones para un jugador.



UN 12% DE LA GENTE NO PERCIBE LAS 3D

Y además les provoca dolencias. Lo dice un estudio de la organización The Eyecare Trust. Según éste no hay problemas a largo plazo para estas personas, pero sí dolores de cabeza y de ojos.

NOVEDADES

NINTENDO

El anuncio más importante del pasado E3 2010 es la primera consola portátil con tecnología 3D, y sin gafas.

Nintendo pone alto el listón... una vez más. Primero cambió el mundo de los videojuegos en 2004 poniéndonos a jugar con una pantalla táctil en la Nintendo DS. Después, encabezó la revolución en el juego generada por el control a través del movimiento del cuerpo con el lanzamiento de la Wii y su mando en 2006. Hoy, la compañía ha desvelado una experiencia de juego que permite una inmersión aún mayor: la Nintendo 3DS.

En el marco de la feria internacional de videojuegos, E3 Expo, que se celebró en junio en Los Ángeles, Nintendo mostró al mundo por primera vez un sistema portátil que permite ver juegos en tres dimensiones sin necesidad de usar unas gafas especiales. Nintendo también ha anunciado una abundante lista de títulos para Nintendo 3DS, Wii y la familia Nintendo DS, una lista que más bien parece un "quién es quién" de algunas de las mejores franquicias de la historia de los videojuegos, pero que llegarán con un aspecto y una experiencia de juego completamente nuevos.

"La dimensión adicional de profundidad que aportan las 3D permite que los jugadores calculen fácilmente las distancias, a la vez que ofrece a los desarrolladores una nueva herramienta para crear juegos y generar experiencias que aprovechan la altura y la profundidad", aseguraba Shigeru Miyamoto, desarrollador de juegos de Nintendo que fue pionero en introducir las 3D en los videojuegos con *Super Mario 64* y que este año ha sido candidato al Premio Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades. > *Por Chema Antón*

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Nintendo 3DS incorpora una pantalla superior de 3,53 pulgadas y una inferior táctil de 3,02 pulgadas. Tiene tres cámaras —una interior y dos exteriores— para lograr el efecto 3D y permitir que el usuario haga fotos también en tres dimensiones. Incluye, además, un sensor de movimiento, un sensor giroscópico y un stick o Slide Pad que permite un control analógico de 360 grados.



LOS JUEGOS

Kid Icarus: Uprising, la esperadísima saga que continúa el clásico de la Nintendo Entertainment System (NES).
Mario Kart, juego que demuestra el potencial de las tres dimensiones a la hora de conducir y tirar plátanos a los contrincantes.
Nintendogs + cats, una nueva versión del superventas *Nintendogs*, que permite a los jugadores interactuar aún más con sus perritos... y ahora también con sus gatitos virtuales.
PilotWings Resort, un simulador de vuelo que lleva a los jugadores a planear



EA ES TAN FIABLE COMO EL PULPO PAUL

Acertó su pronóstico de la victoria de España en el Mundial de Sudáfrica antes de que éste comenzara y simulando todos los partidos del mundial. Eso sí, la final era contra Brasil.



VANQUISH, LO MEJOR DEL E3

Según Insomniac, creadores de *Ratchet&Clank*, tal y como afirmó un miembro del estudio a través de su blog oficial. *Vanquish* es lo nuevo de Platinum Games.

3DS



sobre la isla de WuHu (localización de *Wii Sports Resort*).

Animal Crossing, una esperadísima nueva entrega del simulador social de Nintendo.

StarFox 64 3D, un juego que demuestra la verdadera distancia y profundidad del espacio exterior a través de una reconocida saga de Nintendo.

Steel Diver, un nuevo juego de navegación submarina de Nintendo.

Paper Mario, que trae a la vida los entornos de papel de dos dimensiones.



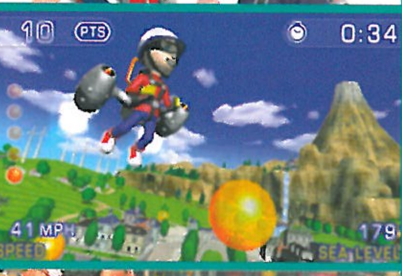
THIRD PARTIES

- ***DJ Hero 3D*** de Activision
- ***Resident Evil Revelations*** de Capcom
- ***Los Sims 3*** de Electronic Arts
- ***Hideo Kojima's Metal Gear Solid Snake Eater 3D*** "The Naked Sample" de Konami
- ***Professor Layton and the Mask of Miracles*** (nombre no definitivo) de LEVEL 5
- ***Ridge Racer*** (nombre no definitivo) de Namco Bandai Games
- ***Kingdon Hearts*** de Square Enix
- ***Dead or Alive 3D*** (nombre no definitivo) de Tecmo Koei Games
- ***Samurai Warriors 3D*** de Tecmo Koei Games
- ***Battle of Giants: Dinosaur Strike*** de Ubisoft
- ***Hollywood 61*** (nombre no definitivo) de Ubisoft

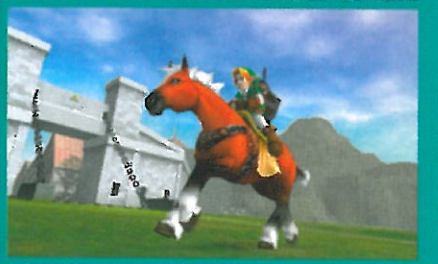
Pero además, Nintendo ha confirmado que ya están en plan de desarrollo los siguientes juegos de otros estudios y compañías para la nueva portátil: ***Super Street Fighter IV 3D Edition*** (nombre no definitivo) de Capcom; ***Madden NFL*** y ***FIFA Soccer*** de Electronic Arts; ***Codename: Chocobo Racing 3D*** y una nueva entrega de Final Fantasy de Square Enix; un nuevo Ninja Gaiden (nombre no definitivo) de Tecmo Koei Games; ***Saint's Row: Drive By*** de THQ; ***Assassin's Creed Lost Legacy, Tom Clancy's Ghost Recon*** y ***Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory*** de Ubisoft; y un juego de Batman de Warner Bros. Y por si fuera poco, se ha anunciado que hay en desarrollo aún más títulos sin determinar por parte de estudios y compañías como Atlus, AQ Interactive, Disney Interactive Studios, Harmonix, Hudson Soft, Majesco, Marvelous Entertainment, Rocket, SEGA, Takara Tommy y Take Two Interactive.















EL SIMULADOR DE FUEGO PERFECTO

Se llamará "My Fireplace" y es nada más y nada menos que un ¡simulador de chimenea! Está siendo desarrollado por los españoles de Continental Games para Wii, aunque está pendiente de la aprobación de Nintendo.

Yoichi Wada, presidente de Square-Enix, al ser preguntado en Venturebeat sobre las 3D, Move y Kinect.

"La verdadera batalla de las consolas no está ahí, sino en Xbox Live, PSN y WiiWare"

CONVENCIÓN

CREANDO JUEGOS SIN UN DURO

Los pasados 15 y 16 de julio se reunieron algunos de los desarrolladores más emprendedores de España con los jóvenes que quieren llegar a serlo algún día.

No, dinero no hay, pero desde luego ideas para hacer juegos no faltan. Ésta es la premisa de Idéame, un evento en el que muchos universitarios con ganas y proyectos en mente pueden conseguir consejos vitales sobre cómo desarrollar videojuegos en el futuro.

Durante los dos días de charlas se habló de todos los procesos que se deben seguir para que un juego tenga éxito. Desde saber si tu idea es buena hasta cómo obtener financiación para llevarla a cabo, pasando por técnicas de marketing o cuáles son las claves para desarrollar un juego independiente.

Por Idéame pasaron algunos de los desarrolladores más reconocidos de nuestro país. Por ejemplo, estuvieron Roberto Álvarez de Lara, co-fundador de Over the Top Games o José Manuel Íñiguez, que ha conseguido un éxito rotundo en Japón con su título *Zombie Panic*. No faltaron figuras internacionales como Shu Takami, creador de *Phoenix Wright* o Tyrone A. Rodríguez, parte del equipo de desarrollo de *Cave Story*.

Idéame nació el año pasado como un espacio para jóvenes emprendedores ávidos por entrar en el mundo del desarrollo de los videojuegos. Y, desde luego, con gente como la que pudimos ver, el futuro pinta muy bien. > *Por David Navarro*

Andrés Alonso, programador de Over the Tops

¿Cuál es el sistema más útil para empezar?

"iPhone es una gran plataforma de desarrollo inicial, te basta con un dispositivo y un PC para trabajar"



CON SU JUEGO EN MENTE

Según se pudo constatar tras una pregunta de Alejo Acevedo, productor del estudio Nivel21, la mayoría de los asistentes están trabajando en algún juego. "Nosotros estamos desarrollando un videojuego para iPhone y ésta es una buena oportunidad para que nos den algunos consejos", nos contaron Mario, Álvaro y María, tres estudiantes de la Complutense. "Yo quiero enseñarle mi juego a los de Over the Tops", dijo Eduardo, que venía expresamente desde Sevilla para ello. Con tan sólo dos ediciones, Idéame se ha convertido en un buen escaparate para jóvenes creadores.

> Destacados Julio - Agosto



CASUAL CONNECT

20 A 22 DE JULIO | EVENTO

Como dice el nombre, se trata de una convención de títulos para jugadores no habituales. Será en Seattle, EE.UU. y allí se presentarán algunas de las novedades más importantes del año en este tipo de títulos. Llegará a Europa, concretamente a Kiev, en octubre.

COMIC-CON

22 A 25 DE JULIO | EVENTO

Uno de los eventos de cómics más importantes del mundo llega a su edición número 40. Como siempre, será en el Convention Center de San Diego, y allí se hablará de muchos títulos que están por salir. Especialmente los relacionados con cómics.

CAMPUS PARTY 2010

26 JULIO A 2 DE AGOSTO | EVENTO

La reunión de "peceros" más importante del mundo vuelve a Valencia. Una semana entera para imbuirte de cultura informática, jugar y conocer gente. Será en la Ciudad de las Artes y las Ciencias de la capital de la Comunidad Valenciana.

FECHAS CONFIRMADAS

- **Final Fantasy XIV (PC):** 30 de septiembre
- **F.F. The 4 Heroes of Light:** 8 de octubre
- **Medal of Honor:** 12 de octubre
- **Vanquish:** 22 de octubre
- **Star Wars El Poder... 2:** 29 de octubre



RETRASOS

- **Dead Rising 2:** 1 de octubre
- **Dragon Age 2:** Marzo de 2011
- **Brink:** Primavera de 2011
- **Final Fantasy XIV (PS3):** Primavera de 2011
- **DLC Heavy Rain:** Indefinidamente

Carlos Fernández, director de Continental Games

¿Qué pasa si no nos financian los proyectos?

"Tu primer proyecto jamás te lo financiarán. Por lo que lo importante es innovar lo más posible"

Roberto Á. de Lara, cofundador de Over the Tops

¿Cuál es la manera más fácil de entrar en la industria?

"Es fundamental realizar proyectos pequeños y acabarlos aunque no termines del todo contento, te servirán para aprender y ampliar currículum"

Guías ¡GRATIS!

STARCRAFT 2

A LA VENTA: 27 DE JULIO



El mejor juego de estrategia de todos los tiempos ya tiene segunda parte. Y para celebrarlo te traemos una gran guía de razas en la que te describimos a fondo todas las unidades de Terrans, Protoss y Zergs. Desde su vida hasta sus armas, pasando por los requisitos para producirlas, su tiempo de reparación, sus actualizaciones y sus ventajas e inconvenientes contra las unidades enemigas. La guía definitiva para que seas el número uno en Starcraft 2.

TRANSFORMERS: LA GUERRA POR CYBERTRON

YA A LA VENTA



Decepticons y Autobots vuelven a enfrentarse, esta vez en su mundo de origen. En esta guía te explicamos paso a paso cómo superar las dos campañas, una por bando. Además, te daremos las claves para que elimines a los jefes más duros y una completa guía con las características de todos los personajes seleccionables que aparecen en el juego.

Jon Murphy, ejecutivo de Konami al portal ComputerandVideogames.

"Seguiremos haciendo PES para PS2 mientras España e Italia los demanden"

"El corazón de PES está en estos dos países"

STARCRAFT 2

27 DE JULIO | LANZAMIENTO

Ya está aquí, no queda nada. La segunda parte del videojuego de estrategia más importante del mundo está a punto de salir al mercado. Medio mundo lleva esperando su lanzamiento años. ¡En Corea incluso es deporte nacional!

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

20 DE AGOSTO | LANZAMIENTO

Su primera parte fue criticada por no llegar a las cotas de calidad de los mejores juegos de acción en tercera persona, pero el carisma de los personajes y el original multijugador le convirtió en un título querido. Te aseguramos que el seguro es mejor.





CUATRO JUEGOS DE TIM SCHAFER

Double Fine, con su genio Tim Schafer a la cabeza, ha anunciado que ya trabajan en cuatro nuevos títulos. Los cuatro juegos serán descargables.



UN MILLÓN DE MINIS DESCARGADOS

Sony ha anunciado que, un año después de su lanzamiento, se han descargado más de un millón de Playstation 'Minis', los pequeños juegos para PS3 y PSP.



EN PEQUEÑO

Ricardo Martínez
Pocketinvaders.com

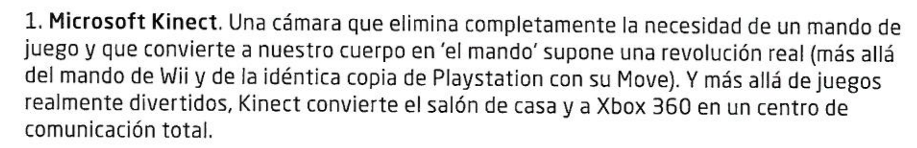
Al otro lado del charco

LO MEJOR DE LO QUE VIENE

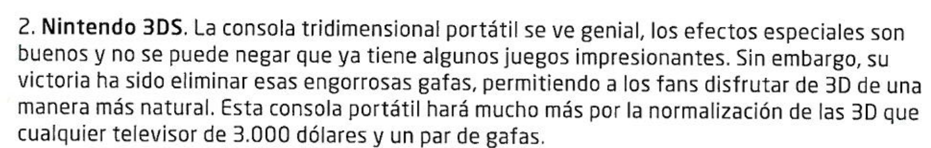


Scott Steinberg
Analista tecnológico
AUTOR DE 'VIDEO GAME marketing and PR' y director general de Techs-avvy Global.

Después de pasado el E3 de Los Angeles y visto cómo pinta el mercado de aquí a final de año, he confeccionado una lista con mi 'Top 5' personal sobre los productos que, de verdad, van a 'llevarse el gato al agua'. Aquí va:



1. **Microsoft Kinect**. Una cámara que elimina completamente la necesidad de un mando de juego y que convierte a nuestro cuerpo en 'el mando' supone una revolución real (más allá del mando de Wii y de la idéntica copia de Playstation con su Move). Y más allá de juegos realmente divertidos, Kinect convierte el salón de casa y a Xbox 360 en un centro de comunicación total.



2. **Nintendo 3DS**. La consola tridimensional portátil se ve genial, los efectos especiales son buenos y no se puede negar que ya tiene algunos juegos impresionantes. Sin embargo, su victoria ha sido eliminar esas engorrosas gafas, permitiendo a los fans disfrutar de 3D de una manera más natural. Esta consola portátil hará mucho más por la normalización de las 3D que cualquier televisor de 3.000 dólares y un par de gafas.

3. **Rage**. Id Software inventó el concepto de la acción en primera persona con títulos como Wolfenstein 3D, Doom y Quake. Y ahora se han propuesto elevar el listón de la fidelidad visual mucho más que la competencia con su nuevo híbrido de gatillo fácil y carreras apocalípticas. Esto sí es un juego de nueva generación.

4. **Killzone 3**. Espero grandes cosas de esta obra maestra de Sony destinada a la tecnología 3D de las televisiones. este juego de ciencia-ficción añade jetpacks, escenarios destruibles y más formas de masacre de los adversarios que nunca.

5. **Juegos musicales**. Parecían acabados, pero los juegos musicales se renuevan e invadirán nuestros salones, y lo harán sin aprovechar demasiado los Kinect, Move y compañía.

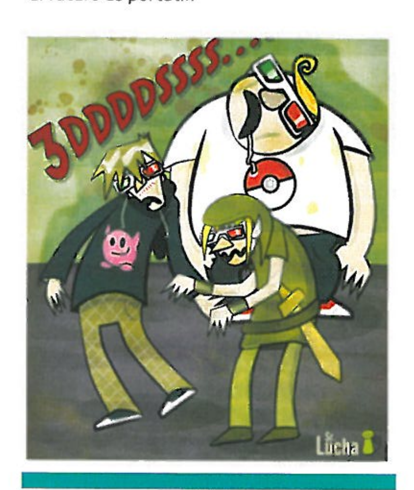
> "3DS va a hacer más por la tecnología 3D que cualquier televisor de 3.000 dólares con un par de gafas"

EL FUTURO ES PORTÁTIL

La tecnología al servicio del espectáculo no para de reinventarse. O mejor dicho, de regurgitarse. El 3D aplicado a los videojuegos ha vuelto como un revival potentísimo y rimbombante, aunque todavía es pronto para afirmar si el futuro está en las tres dimensiones o si vivimos una moda pasajera que será borrada de un plumazo en la próxima generación de videoconsolas.

Sony y Microsoft cayeron en la trampa de Nintendo: ahora que ellos pretenden alcanzar al público casual con juegos familiares y simuladores de deportes anodinos, las mentes pensantes de la Gran N nos sorprenden con un 3D que no necesita gafas. A ver quién quiere dar ahora un paso atrás para comprar un monitor y unas gafas polarizadas...

Aunque las videoconsolas portátiles permanecen en un segundo plano dentro de la industria, que no os engañen: son las que más pueden evolucionar y por tanto, las que más sorpresas nos pueden deparar. Grandes desarrolladores como Cliffy B o Warren Spector ya se han manifestado entusiasmados por las enormes posibilidades de la deseada 3DS. A veces temo que Nintendo monopolice el sector, ya que Sony cada vez le presta menos atención a su PSP y Microsoft no parece dispuesto a lanzarse al terreno portátil hasta dentro de un par de años. Apple por su parte sigue encandilando a los geeks más sibaritas con sus últimos cacharros multifunción mientras que la flamante Caanoo se acerca por la puerta de atrás, sigilosa, haciéndose un hueco entre los programadores libres y los amantes de los juegos retro. ¿Alguien me va a discutir que el futuro es portátil?



Última hora

MULTI



SENGOKU BASARA

Capcom ha confirmado la fecha de lanzamiento de *Sengoku Basara: Samurai Heroes*, el juego de PS3 y Wii del productor de Devil May Cry™ 4, Hiroyuki Kobayashi. El título llegará a las tiendas de toda Europa el próximo 15 de octubre.

NINTENDO DS



PROFESOR LAYTON

Nintendo ha revelado que la tercera entrega de su famosa licencia de Nintendo DS, que llevará por título *Professor Layton and the Unwound Future*, llegará a las tiendas eurpeas y norteamericanas el próximo 12 de septiembre.

XBOX 360



FABLE III

Lionhead ha confirmado que Fable III contará con más de 47 horas de diálogos. El trabajo de doblaje ha requerido la participación de más de 80 actores, necesarios para leer un guión con más de 460.000 palabras.



LA PELÍCULA DEL CLÁSICO ASTEROIDS, MÁS CERCA

Aunque parezca increíble, el videojuego clásico de Atari, *Asteroids* tendrá una adaptación al cine. El juego será producido por Lorenzo di Bonaventura, el productor de Transformers o Salt, entre otras películas de acción.

BLACKLIGHT: TANGO DOWN TENDRÁ SECUELA

El adictivo título de acción multijugador de Zombie Studios, disponible desde ya para descarga en PS3, 360 y PC, tendrá una secuela que llegará, previsiblemente, en el año 2011.

¡ÚLTIMA HORA!

COSAS QUE DEBES SABER SI JUEGAS A STARCRAFT 2

Justo tras el cierre de la gu'ia se anunció un parche para el juego. También lo hemos probado y éstas son sus novedades.

O guLa publicación del que parece el último parche de la beta de StarCraft II antes de su definitivo lanzamiento el 27 de julio, nos ha pillado a todos con la tensa espera de la prometida reapertura de la beta antes del día D. Como os podéis imaginar, en este momento la guía de StarCraft II que os ofrecemos en exclusiva en este número de Marca Player no contemplaba las novedades de este parche número 16. Y como no puede ser de otra manera, aprovechamos aquí para adelantaros aquellas novedades importantes y que invalidan algunos aspectos de las fichas incluidas en la guía. Entre cuestiones menores como la posibilidad de añadir amigos de forma manual usando el código del personaje de nuestro compañero y que aparecen en el panel de Añadir amigo, o la actualización de Logros a implementaciones tan interesantes y esperadas como la interconexión de las posibilidades sociales entre World of Warcraft y StarCraft II en relación a los ID reales, etc..

Por otra parte, ya están disponibles todos los modos de Partida Rápida como son: 1v1, 2v2, 3v3, 4v4 y Todos contra todos y lo que hará las delicias de los que usan el sistema de juego contra el ordenador para entrenarse: Ya están disponibles todos los modos de dificultad de la I.A. Se acabó pasar de fácil a competición real.Por su parte y en cuestiones de equilibrio en el juego, ahora los puntos de Rally se comportan como una orden de movimiento y no como una orden de ataque, con las ventajas que eso supone en cuanto a tiempo y turno. Los cambios más importantes son los relativos a las características de las unidades y son los que modifican de forma sustancial nuestra guía. Sobre todo en relación a estas unidades Zerg: El Infestador ha perdido la habilidad Frenesí e incorpora Terran Infestado, heredera del Supervisor y que pierde esta habilidad en detrimento. El Ultralisco es ahora inmune al control mental y a aturdir.

Como veis, no son sustanciales pero de esta forma podéis estar seguros que vuestra guía Marca Player está correctamente actualizada.

> Por Duardo









COMPITIENDO

Eduardo López
Dimegio Club

COMPETICIONES DEL GAMING

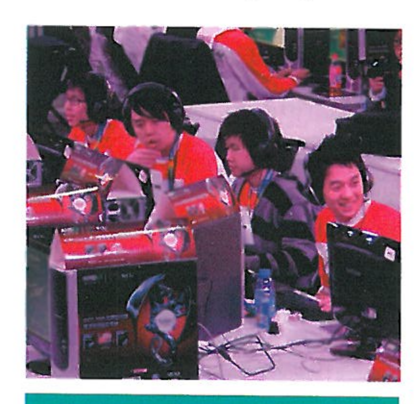
Una pieza clave de cualquier mundo competitivo son los eventos en los que se compiten. Ésto se debe a que sin ellos no existiría dicha competitividad. Los torneos son un engranaje necesario para hacer funcionar una gran maquinaria como es el gaming. Podríamos afirmar que sin las competiciones no existiría esa rivalidad y la competitividad que genera, y claro está el dinero que mueve.

En el gaming podemos diferenciar dos formatos diferentes en los que se desarrollan las competiciones: "Online" y "Presenciales".
Los online son los torneos que se desarrollan al completo a través de Internet sin necesidad de acudir a ninguna instalación para participar. En este sector la organización por excelencia a nivel mundial sería la ESL, que organiza eventos para todos los juegos en los que se puede generar una competencia.

En el otro extremo estarían los presenciales, donde como su nombre indica hay que acudir de manera obligatoria al lugar donde se va a desarrollar el torneo. En nuestro país disponemos de varios eventos de este tipo que son el reclamo de personas a nivel internacional, como puede ser la Euskal o la Campus Party.

Pero también existen competiciones que usan los dos formatos creando un clasificatorio online y luego las eliminatorias finales de forma presencial. Un ejemplo que aboga por este formato serían las WCG.

Aunque el torneo con el que más se disfruta, siempre suele ser el que se organiza espontáneamente con los amig@s delante de una consola u ordenador, esa es la verdadera esencia del gaming.





ANUNCIO OFICIAL DE DRAGON AGE 2

Electronic Arts y Bioware Mythic han anunciado oficialmente el desarrollo de *Dragon Age 2*, secuela del juego de rol creado por esta misma compañía. El juego llegará en marzo de 2011.



VANQUISH LLEGARÁ EL 22 DE OCTUBRE

Sega ha anunciado que su esperado título de acción, *Vanquish*, llegará a las tiendas europeas de manera oficial el próximo 22 de octubre. *Vanquish* es el próximo título de acción creado por Hideki Kamiya, responsable de *Devil May Cry*, *Beautiful Joe* y *Bayonetta*, entre muchos otros. El juego tiene un aspecto genial y, en breve, te ofreceremos más detalles.

VISITA A PIXAR STUDIOS

HASTA EL INFINITO Y MÁS ALLÁ

Visitamos las oficinas de Pixar en EE.UU. para ver Toy Story 3 de primera mano y hablar con sus principales creadores sobre el juego y la película. Ésta última está siendo el éxito del año en Estados Unidos.

Caminando por las instalaciones centrales de Pixar en Emeryville (California) uno se encuentra en cada esquina con sus personajes más emblemáticos a tamaño real, y también con sus iconos más esperados. También mucha luz y amplias oficinas, una mesa de billar y todo lo necesario para desconectar. Que ser niño no es fácil.

En unos amplios sillones, rodeados por los coches de Cars y franqueados por Woody y Buzz, charlamos con Graham Hopper, vicepresidente ejecutivo y manager general de Disney Interactive Studios. Llega uno de los videojuegos más esperados: *Toy Story 3* para todas las plataformas. Y eso es noticia. El juego está pensado para enganchar. Y no sólo a los más pequeños. Como buen juego familiar está creado para mantener en vilo a todos los miembros del clan. Sus creadores los han probado primero con sus mujeres y sus hijos. Además, todos son conscientes de que cuentan con una ayuda extra: el filme Toy Story 3. No hablamos de un juego basado en el filme, aunque recree gran parte de sus escenarios y personajes, sino de un paso hacia el infinito y más allá, donde cada jugador puede crear su propia historia gracias a Toy Story Box.

Jonathan Warner, productor de Avalanche, reconoce que los juegos basados en filmes nunca le habían atraído en exceso porque solían tener una calidad escasa. Ahora, en cambio, sonríe al señalar que con *Toy Story 3* estamos ante un homenaje a unos personajes con los que han querido jugar a todo. Gracias al concepto Toy Box, los jugadores podrán comprar juguetes nuevos en el catálogo de juguetes e introducir nuevas reglas, personalizar y añadir edificios, cambiar colores, textura, accesorios, gente, personajes y temáticas. El objetivo con todo ello, en las diferentes plataformas, es llegar a todo el público potencial. "Es un juego para todos. Inicialmente puede atraer a los fans de la película, pero yo también he jugado y he disfrutado como un niño. Puedes tardar dos días enteros en hacer todo lo que el juego ofrece y siempre es gratificante. Si yo he disfrutado jugando, el resto también lo hará" confirma Hopper.

El vicepresidente de Disney Interactive cree en el éxito de Toy Story 3 se basará en su cultura creativa y el respeto por el talento. "Es el corazón del éxito. En Pixar son buenos contando cuentos, tienen una técnica sorprendente, van más allá de los límites. La presión es enorme para la gente que ya ha tenido éxito, pero no es algo negativo, para ellos es un placer. No hay nada mejor que trabajar con gente creativa. Las ideas se van mejorando poco a poco porque todo el mundo colabora. Nunca estamos satisfechos con lo que hacemos. El corazón de Disney es el corazón de Pixar". **>Por J.L. García Guerrero.**



UNA GRAN FIGURA DE Woody hecha con figuras de Lego preside la entrada a las oficinas de Pixar

CONTENIDOS EXCLUSIVOS

Cada plataforma contara con sus sorpresas. Por ejemplo, el emperador Zurg será un personaje exclusivo para la versión de PS3 sembrando el caos con su láser. Nintendo dispondrá por su parte de ocho niveles de juego diferentes que incluyen desde la estrategia, hasta aumentar las habilidades de los personajes o jugar en cooperativo.

REPORTAJE AVANCES ANÁLISIS MÓVILES HARDWARE TRUCOS MÁS QUE JUEGOS COMUNIDADES GUÍA DE COMPRAS



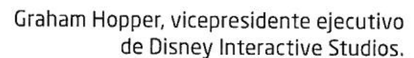
CASTLEVANIA LLEGA EN FORMATO IPHONE

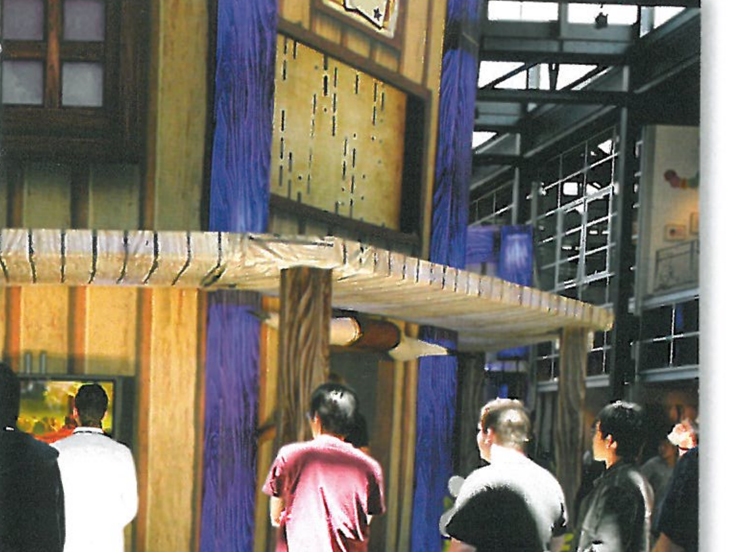
Konami ha lanzado la primera versión de Castlevania para iPhone y iPod Touch: *Castlevania Puzzle: Encore of the Night,* que se puede descargar desde ya en la Apple Store por 3,99 €.



HULU LLEGA A PS3

El servicio de video streaming está ya disponible, de forma gratuita, para los usuarios de Playstation Plus en PS3 (aunque tiene un modo premium que cuesta 9,99 € al mes).





Graham Hopper, vicepresidente ejecutivo de Disney Interactive Studios.

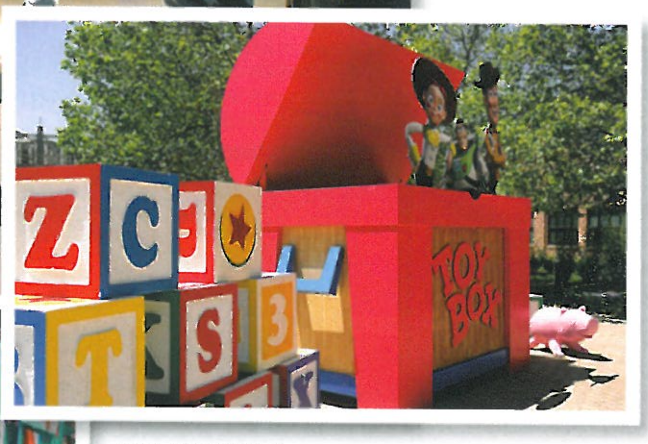
La duración total del juego

"Se necesitan 18 horas para hacer el juego entero, para los no experimentados dos semanas."

Jason Katz, guionista de Toy Story 1 y 3

Los tres filmes

"Siempre quisimos ser fieles a la historia, por eso reunimos al mismo equipo que hizo la primera película"



EN EQUIPO

BINOMIO DISNEY-PIXAR

Hubo una colaboración importante entre Disney y Pixar a la hora de crear este juego. Dos ideas fueron las fundamentales. Una, crear un juego convencional y otra crear una especie de caja de juegos de Toy Story donde estuviera su esencia, pero que fuera más libre e imaginativa", explica Graham Hopper. John Lasseter, el gran cerebro de Pixar, quiso las dos y que todos, los miembros del filme y del videojuego, trabajaran de forma conjunta. Así que tenemos dos formas de jugar. Bob Pauley, director artístico de Pixar y Jeff Bunker, director de arte de Avalanche, pueden dar fe de que el mandato se cumplió a rajatabla, y su tiempo tardaron, aunque el resultado ha merecido la pena. Normalmente un juego de estas características suele llevar un año de trabajo. Esta vez fueron dos años y medio.





TODO INDIE

Jaume Esteve
Marca Player Directo

NO NOS HACE FALTA EL E3

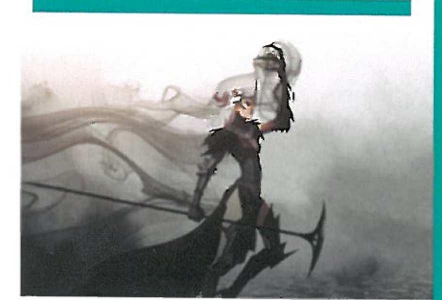
Hemos crecido sabiendo dos verdades universales. Que los alemanes siempre ganaban al fútbol y que en el E3 se anunciaban las novedades más importantes de la industria para el resto del año. Hace unos días nos encargamos de demoler una vez más el mito alemán y en estos últimos días hemos comprobado que el segundo mito también está cayendo.

El primer latigazo lo soltó Rockstar. No fueron al E3. ¿Para qué?, debieron preguntarse, si no tenemos ninguna novedad que mostrar. Los segundos que han dejado escapar la feria y han preferido lanzar un bombazo hace dos días han sido los tipos de BioWare con Dragon Age 2.

¿Es rentable ignorar al Rey Midas de los videojuegos? No es lo más aconsejable, pero sí es cierto que en una semana en la que se junta tal cantidad de exclusivas, novedades y primeras impresiones, el hecho de desmarcarse y esperar un poco o adelantarse unos días, puede dar el efecto esperado: conseguir la atención que habría sido imposible acaparar en esos días de junio.

Y ahí lo tenemos. Dragon Age 2 va a ser la comidilla en estos primeros momentos de vacaciones, si la Roja se lo permite, en el círculo de jugones. Otro ejemplo de anticipación: Harmonix y Rock Band 3. Desvelaron sus novedades la semana antes del E3, y se aseguraron su parte del pastel. A este paso, la feria angelina se nos deshincha. Como el rodillo alemán.

"Retrasar o adelantar la presentación al E3 puede ser un éxito"



LOS CHICOS DE EA prefirieron retrasar los detalles de Dragon Age 2 para salirse de la feria.

REPORTAJE AVANCES ANÁLISIS MÓVILES HARDWARE TRUCOS MÁS QUE JUEGOS COMUNIDADES GUÍA DE COMPRAS



REUNIÓN EN TEST DRIVE

Robert Troughton, el principal ejecutivo de la mítica Pitbull -creadores de Test Drive-, ha abierto un nuevo estudio para revivir sus proyectos y ya trabaja en un par de desarrollos junto a muchos de los que formaban parte de la antigua empresa.



108 ARTISTAS PARA DJ HERO 2

2Pac, 50 Cent, Adamski, Afrika Bambaataa & The Soul Sonic o Force son parte de los 108 artistas que adornarán con su música el esperado DJ Hero 2. El divertidísimo DJ Hero ya contaba con una de las mejores bandas sonoras que hemos visto en un videojuego musical de todos los tiempos, por lo que estamos seguros de que esta nueva selección gustará a todos.

DESARROLLO

LA TECNOLOGÍA EN EL ARGUMENTO

Las limitaciones de hardware, de tamaño o del motor gráfico no sólo repercuten en el aspecto de un juego. A veces también en la historia.

En un medio tan relacionado con la tecnología como el de los videojuegos, ésta condiciona todos y cada uno de los elementos que los componen: el apartado artístico, el musical y, a veces, incluso el argumental.

El ejemplo más famoso es el del primer *Silent Hill*, publicado en 1999. Llegas al pueblo con Harry Mason buscando a su hija y de pronto una oscura niebla te impide ver más allá de tus narices. Es uno de los mejores momentos de la generación de PSOne, pero al principio no estaba planeado. Se incluyó por limitaciones del hardware. A diferencia de otros títulos como *Resident Evil*, que usaban entornos prerrenderizados, los de *Silent Hill* eran en 3D en tiempo real, muy difícilmente soportable para la primera Playstation. Team Silent decidió incluir esa niebla para ocultar el fondo del escenario y evitar ralentizaciones o caídas. A la postre se convirtió en uno de los puntos principales del argumento y una de las señas del juego.

Pero son muchos los ejemplos. Hay más de niebla, como el del primer *Spiderman* para PS2 y Dreamcast. Ha sido un recurso muy útil para evitar bajadas de framerate y aún hoy se utiliza.

Otro muy común es la ausencia de personas en el escenario, y muchas veces también se oculta tras el argumento. De hecho, uno de los últimos ejemplos lo tenemos en *NyxQuest*, el título de los españoles Over the Tops Games. Uno de los elementos principales del juego es la sensación de soledad que transmiten los escenarios. Soledad producida por la devastación que, según nos cuentan, ha producido el titán Helios al abrasar la Tierra para vengarse de los dioses. Nyx, la protagonista de la aventura tendrá que buscar a su amigo Ícaro, que ha desaparecido como el resto de la humanidad. Tras este argumento se encontraba otra limitación, la del tamaño de las descargas de WiiWare, que les impedían desarrollar escenarios más vivos.

Estos son algunos casos, pero hay muchísimos más, y de la mayoría ni nos enteramos porque esos cambios argumentales se aplican en fases tempranas del desarrollo y modifican el guión prácticamente al poco del inicio. Y siempre los habrá, porque la tecnología, por muy avanzada que sea, siempre se encontrará con limitaciones. >*Por David Navarro*



LA NIEBLA VERDE

Spiderman, el primer juego del hombre araña desarrollado por Activision para Dreamcast, PS2 y PC, era un sandbox de altura. Literalmente. Había entorno abierto, pero sólo podías ir por la parte superior de los edificios de la ciudad. Una espesa niebla venenosa había invadido la ciudad y nuestro héroe debía desvelar quién era el culpable. En realidad no había sido ningún héroe, sino la tecnología del estudio, que no daba para crear con garantías la ciudad entera.



LA NIEBLA DE SILENT Hill es el elemento que crea mayor atmósfera en el juego.

Soledad

La atmósfera es también muy importante en NyxQuest, y las limitaciones técnicas también llevaron a Over the Top a cambiar la historia. Por fortuna.



40 DESPIDOS EN ROCKSTAR

Al finalizar un proyecto es habitual que las plantillas de los estudios sufran recortes de empleados, y ni tan siquiera equipos tan poderosos y de éxito como Rockstar se libran de esta clase de políticas. Es el caso de Rockstar San Diego, responsables del maravilloso Red Dead Redemption, que han recortado su equipo en 40 personas.

ONLINE



PSNETWORK, TAMBIÉN DE PAGO

Sony C.E. sigue los pasos de Xbox Live Gold y se apunta a la suscripción de pago con Playstation Plus. ¿Cuáles son sus claves?

El pasado 29 de junio Sony estrenó Playstation Plus, la Playstation Network de pago, un servicio que ofrecerá a los usuarios varias ventajas y descuentos durante los próximos meses. Para "activar" Playstation Plus será necesario actualizar la consola y pagar una cuota trimestral de 14,99 euros o una anual de 49,99 euros.

Sony C.E. quiere dar incentivos para que la gente contrate el nuevo servicio, y el primero de ellos será ofrecer *LittleBigPlanet* como regalo de bienvenida, además de nuevo material mes a mes.

Como podéis ver, la intención de Sony será la de ofrecer un "menú mensual" de títulos, descuentos, contenidos descargables, temas y avatares, a los usuarios que decidan pagar por este servicio. El juego online seguirá siendo completamente gratuito. >***Por Mario Fernández***

PRIMER MES

DEL 29 DE JUNIO AL 3 AGOSTO

Oferta de introducción: *LittleBigPlanet*.
PSN PS3: *Wipeout HD*
Minis: *Field Runners, Age of Zombies*
PSOne: *Destruction Derby*
Pruebas de juego completo: *Shatter, Savage Moon*
Descuentos : LBP God of War Pack - 50%, LBP: LocoRoco costume pack - 50%, Gravity Crash - 20%, Fat Princess DLC - 20%
Contenido descargable gratuito: KillZone 2: Acero y Titanio.
Demos: *ModNation Racers, Heavy Rain*
Temas: LBP Theme, tema dinámico PlayStation "Game Is Just The Start"
Avatares premium: 2 de *Fat Princess.*

SEGUNDO MES

DEL 4 DE AGOSO AL 1 SEPTIEMBRE

PSN PS3: *Zen Pinball*
Minis: Blast-Off, Alien Zombie Death
PSone: *Medievil*
Pruebas de juego completo: *Inferno Pool, Mushroom Wars*
Descuentos: *Zen Pinball Earth Defence Table* - 20%, Warhawk Triple Combo Pack - 50%, *Super Stardust HD* - 20%, *WipeOutHD Fury* - 20%
Contenido descargable gratuito: *Motorstorm Pacific Rift*: Adrenaline Pack
Demos: *Flower, Pixel Junk Shooter*
Temas: Tema dinámico PlayStation, Heavy Rain Crime Scene Theme
Avatares premium: 2 de *Heavy Rain*.

Cocinando...

PRÓXIMO MARCA PLAYER

A LA VENTA: 20 DE AGOSTO



El próximo Marca Player promete traer muchas emociones fuertes. Y es que no en vano todos nuestros chicos se están pegando unas panzadas a viajar tremendas.
Podréis ver de primera mano todo lo acontecido en la ***Gamescon de Leipzig***, así como reportajes exclusivos sobre la censura en el mundo de los videojuegos o todos los detalles de ***Halo Reach*** en profundidad. Xcast ha viajado a Bungie para traeros toda la información disponible acerca del próximo bombazo de Microsoft. Pero aquí no se acaba el asunto, ya que Dave Navarro os presentará de primera mano ***WRC*** y Gustavo os contará todos los secretos de **The Force Unleashed 2**. Y el plato fuerte...
¡MÍRALO EN LA PÁGINA 122!



Greg Zeschuk, uno de los fundadores de BioWare.

"El futuro no son las consolas. Eso ya es cosa del pasado"

"El futuro está en todos esos nuevos negocios que están comenzando"



FROGSTER TRAERÁ TERA A TIERRAS EUROPEAS

Frogster, los editores de *Runes of Magic*, se han hecho con los derechos de edición para Europa de *Tera*, el espectacular MMORPG de Bluehole Studio que nos tiene a todos con la boca abierta.



LA NOVELA DE DEUS EX

La saga de acción-rol cyberpunk creada por Warren Spector tendrá su propia novela. El libro, titulado 'Deus Ex: The Icarus Effect' se pondrá a la venta a finales de año, junto con la tercera entrega del juego, *Deus Ex Human Revolution*. La novela ha sido escrita por James Swallow, quien ha escrito novelas sobre Star Trek, Warhammer 40.000 o Stargate.



TODOS LOS PREMIADOS DE la gala posan con el trofeo de Gamelab, la ya famosa Pulga.

CONVENCIÓN

GAMELAB 2010 BATE RÉCORDS

Castlevania: Lords of Shadow se convierte por méritos propios en el juego estrella de la feria.

Un año más, Gamelab volvió a ser un punto de referencia. La feria, que se celebró a principios de mes en Gijón, se ha convertido en una de las más importantes de Europa y sólo durante esta edición, la primera de puertas abiertas, recibió más de 2.000 visitantes.

En Gamelab se concentraron profesionales del sector, periodistas y un entusiasmado público ávido de conocer y probar las últimas novedades en videojuegos de la mano de sus creadores. Tanto es así que fue posible jugar, casi en primicia, a *Castlevania: Lords of Shadow* bajo la atenta mirada de Enric Álvarez, director de desarrollo del proyecto en Mercury Steam. También se pudieron probar algunas de las novedades que llegarán a Playstation 3 en un futuro próximo como, por ejemplo, *Singstar Dance*, *Motorstorm: Apocalypse* en 3D y *Gran Turismo 5*, en el que era posible seleccionar el circuito de Madrid y comprobar el realismo y el mimo con el que ha sido diseñado.

Pero Gamelab 2010 fue mucho más que la posibilidad de probar juegos que aún no han sido lanzados al mercado; Nintendo organizó una exposición interactiva en honor a Shigeru Miyamoto, que recopiló algunas de las creaciones más representativas en la trayectoria del creador: desde el mítico *Donkey Kong* hasta *Mario Bros.* pasando por otros títulos más recientes como *Zelda: Twilight Princess* o *Nintendogs*.

También se entregaron los Premios Gamelab 2010 a los mejores trabajos desarrollados por españoles durante 2009, en una gala presentada por el actor Antonio Garrido y la modelo Verónica Blume.

Además, durante los tres días de la feria se pudo asistir a interesantísimas conferencias, el verdadero corazón de Gamelab, como la de Doodle Jump, una auténtica clase magistral sobre cómo crear y promocionar tu videojuego partiendo desde cero y mesas redondas como la compuesta por Gonzo Suárez, Enric Álvarez de Mercury Steam y Roberto Álvarez de Over de Top Games. En definitiva, tres intensas jornadas de ponencias, exposiciones, premios y videojuegos que definen el futuro de la industria española y su consolidación institucional en las que además fue posible ver, conocer y aprender de mano de los creadores más excelentes del panorama nacional e internacional. **>Por Mario Fernández**



PREMIOS GAMELAB 2010

La tercera edición de estos premios estuvo destinada a destacar los trabajos, empresas y profesionales más importantes del sector español.

- Premio Gamestop al Mejor Videojuego para PC Consola: *Invizimals*, de Novorama
- Premio Paysafecard al Mejor Videojuego Online/Descargable: *NyxQuest*, de Over the Top Games
- Premio al Mejor Videojuego para móvil: *Battle of Puppets*, de Small Wonders
- Premio al Mejor Diseño de Juego: *NyxQuest*, de Over de Top Games
- Premio al Mejor Arte: *Runaway: A Twist of Fate*, de Pendulo Studios.
- Premio a la Mejor Tecnología: *Invizimals*, de Novorama
- Premio al Mejor Videojuego "Indie" : *Rotor'scope: El secreto de la energía infinita*, de Nivel 21





IMPRESIONANTE EDICIÓN COLECCIONISTA DE CRYSIS 2

La edición coleccionista de Crysis 2 será un lujo: incluirá una escultura, un libro de arte de 176 páginas, un holograma SCAR, una caja metálica dentro de una funda de goma y una mochila de 46cm x 34cm que imitará el diseño del nano-traje.



SONY PREGUNTA A LOS USUARIOS DE PS PLUS

Como os contamos en este número, Playstation Plus ha echado a rodar y por eso Sony, a través del blog de Playstation, está preguntando a los usuarios qué juegos quieren ver publicados en el servicio de pago.

TENDENCIAS

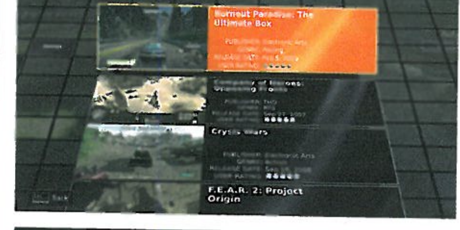
ONLIVE: UN NUEVO CAMINO HACIA EL FUTURO DEL SECTOR

Si algo está claro es que los servicios como Spotify, que permite escuchar casi cualquier canción existente, o Mubi, un servicio similar pero con películas, cada vez tienen más presencia en el mercado... ¿Por qué no un producto similar con videojuegos?

No es la primera vez que hablamos de OnLive, un servicio que ofrece la posibilidad de jugar sin necesidad de poseer una consola o un ordenador con cierta potencia gráfica. Onlive permitirá jugar a videojuegos gracias a un proceso similar al de visionado en streaming conocido como "computación en nube" (del inglés Cloud Computing). Este mecanismo ya lo usan servicios como Dropbox que no son otra cosa que discos duros virtuales que nos permiten almacenar información, fotos y vídeos en internet. Parece ser que la tendencia del mercado es que, poco a poco, el soporte físico vaya desapareciendo, un hecho que unos ven como una ventaja por el ahorro de espacio y recursos, y que otros, como los amantes del coleccionismo, entienden como una catástrofe.

Con OnLive, el usuario se limitará a recibir la imagen en su pantalla e interactuar, gracias a un mando y un receptor, con un videojuego ejecutado desde un servidor remoto. Ya está disponible para Mac y PC, aunque de momento sólo en Estados Unidos. Eso sí, su lanzamiento ha sido respaldado por grandes compañías del sector como son THQ, 2K, EA o Ubisoft. Cuenta con 14 juegos entre los que se encuentran *Batman: Arkham Asylum, NBA 2K10, Dragon Age: Origins, Assassin's Creed II y Mass Effect 2*. Aún tendremos que esperar para comprobar si este servicio funciona adecuadamente y si tiene el éxito suficiente como para llegar a España. >*Por Mario Fernández*





PREMIOS GAMELAB 2010

La tercera edición de estos premios estuvo destinada a destacar los trabajos, empresas y profesionales más importantes del sector español.

- Premio Gamestop al Mejor Videojuego para PC Consola: *Invizimals*, de Novorama
- Premio Paysafecard al Mejor Videojuego Online/Descargable: *NyxQuest*, de Over the Top Games
- Premio al Mejor Videojuego para móvil: *Battle of Puppets*, de Small Wonders
- Premio al Mejor Diseño de Juego: *NyxQuest*, de Over de Top Games
- Premio al Mejor Arte: *Runaway: A Twist of Fate*, de Pendulo Studios.
- Premio a la Mejor Tecnología: *Invizimals*, de Novorama
- Premio al Mejor Videojuego "Indie" : *Rotor'scope: El secreto de la energía infinita*, de Nivel 21



TOP5

Ahora que aprieta el calor, es el momento de rescatar los títulos más fresquitos. Estos son los mejores juegos veraniegos:



1 DOAX

CUANDO JUGAR AL VOLLEY SÓLO ERA UNA EXCUSA

La saga de *Dead or Alive Xtreme Beach Volley*, paseó por Xbox y Xbox 360 a las luchadoras de Tecmo con ínfimos bikinis y pocas ganas de jugar al volleyball. Una versión de la secuela llegó también a PSP.

2 CALIFORNIA GAMES

SIEMPRE QUISE IR A L.A.

Allá por el año 1987 apareció un juego, para la mayoría de sistemas domésticos de entonces, que hizo que quisiéramos irnos a vivir el verano eterno de la costa oeste norteamericana. Un clásico veraniego.



3 KELLY SLATER PRO

CABALGANDO OLAS

Treyarch, siguiendo el modelo de los juegos de Tony Hawk, desarrolló este simulador de surf con el nombre del histórico surfista Kelly Slater. El juego se lanzó en 2002 para Xbox, PS2, GameCube y Game Boy Advance. Luego llegó una versión PC.

4 VACATION ISLE

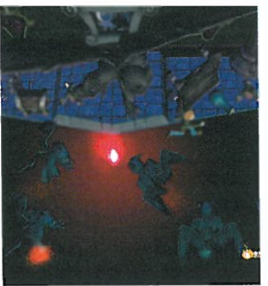
FIESTA EN LA PLAYA

Warner Bros ha lanzado *Vacation Isle: Beach Party*, un juego para Wii que es de lo más fresquito: un juego que propone desde bailar el 'hula-hula' hasta pegarse unas carreras en moto de agua.

5 B. VOLLEY ONLINE

ARENA EN INTERNET

Un juego masivo online gratuito para pasarse el verano dándole al volley y tostándonos al sol. Puedes descargar Beach Volley Online en *www.bvogame.com*



HAUNTED HOUSE, VUELVE EL CLÁSICO DE ATARI

El día de Halloween de 2010 es el día elegido para el lanzamiento del remake de *Haunted House*, el mítico juego de terror de Atari que cumple 30 años. El remake estará disponible en Xbox Live, PS Network y PC.



UN KOALA QUE SE LLAMA EYE PET

El primer koala nacido en España vive en el Zoo de Madrid y ha sido bautizado Eye Pet, como el juego de Sony, y Playstation le ha apadrinado.

IDEF 2010

EL FUTURO ESTÁ AQUÍ

Más allá de las grandes ferias del sector hay una miriada de eventos en el mundo de los videojuegos que mueven gran cantidad de dinero y seguidores. El más destacable dentro de nuestras tierras es, probablemente, el Gamelab de Gijón. Sin embargo, más allá de nuestras fronteras también hay vida. Por ello nos hemos desplazado al IDEF de Cannes, un evento donde cerca de 2.000 profesionales han podido ver las últimas novedades que se preparan para este 2010 en todas las plataformas de ocio interactivo. Allí, entre azafatas de impresión y juegos de ensueño, la Asociación Española de Desarrolladores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe) ha aprovechado para presentar su estudio: ¿Cómo serán los videojuegos del futuro? Ésa es la pregunta que aDeSe ha hecho ha los aficionados al ocio interactivo. Seguramente todos tenemos nuestro propio cuadro de lo que nos gustaría ver de aquí a dentro de 10 años, sin embargo lo más probable es que el dibujo de la situación sea el siguiente:

"El 75% de los jugadores esperan que en 2020 existan juegos de realidad virtual"

- Los videojuegos se habrán extendido a todas las edades, desde los niños hasta incluso la tercera edad.
- La parte online cobrará una relevancia mucho mayor, ya sea a través del juego directo, las descargas o el juego 'en la nube' que ya apuntábamos el mes pasado en estas mismas páginas.
- Casi el 75% de los jugadores esperan que en 2020 existirán juegos de realidad virtual que nos introducirán por completo en otros mundos.

Que se cumplan o no estas predicciones depende de nosotros, aunque Albert Einstein ya dijo una vez que las previsiones a cinco años vista siempre se quedan cortas, y las de quince años se pasan de fantasiosas. Habrá que esperar.

> **Juan García**



Apaga la consola

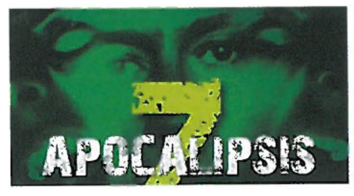
CINE 23 DE JULIO



TOY STORY 3

Los juguetes más famosos del cine vuelven, once años después, con la esperada tercera entrega de sus aventuras. Los personajes que encumbraron a Pixar y a John Lasseter a la cumbre de la animación vuelven a sorprendernos.

LIBROS YA A LA VENTA



APOCALIPSIS Z: LOS DIAS OSCUROS

Manuel Loureiro es el autor de apocalipsis Z, una novela de una invasión zombie en España que pasó del formato blog al libro y que va por su quinta edición. Ahora llega su segunda entrega, directa desde la web.

CÓMIC YA A LA VENTA



VUELVE LORNA

El genial Alfonso Azpiri nos vuelve a regalar una nueva aventura de su heroína más carismática. Acción, ciencia ficción y ese toque de erotismo tan sutil vuelven con una historia inédita, escrita junto con el guionista M. A. Vivas.



EL PRIMER DLC DE MAFIA II, SÓLO PARA PS3

2K Games ha anunciado que el primer paquete de contenido descargable para *Mafia II*, titulado The Betrayal of Jimmy, será exclusivo de PS3 y será gratuito para los que compren el juego.

EDICIÓN LIMITADA DE MEDAL OF HONOR

Electronic Arts ha anunciado la edición limitada de *Medal of Honor*, que no contará con caja metálica ni figuritas, pero si con el arma exclusiva MP7 para ser el amo de la red desde el minuto 1.

Humor





jmvmail@gmail.com











Fotoblog

LA PELÍCULA DE DEAD RISING LLEGARÁ GRATIS Y POR ENTREGAS

Capcom ha anunciado el lanzamiento de Zombrex Dead Rising Sun, una película basada en el videojuego Dead Rising. La cinta será lanzada digitalmente como una serie de ocho episodios que se podrán ver de forma gratuita. Con un doblaje original en inglés, los episodios estarán disponibles con subtítulos en español. Escrita y dirigida por Keiji Inafune, de Capcom, estará disponible para su descarga este verano.

CÓMIC YA ALA VENTA



LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CUP

La quinta entrega de la serie manga que adapta las aventuras de Link llega al genial título de Game Boy Advance. Nuestro héroe vive su aventura más pequeña.

DVD 28 DE JULIO



CABALLEROS DEL ZODIACO

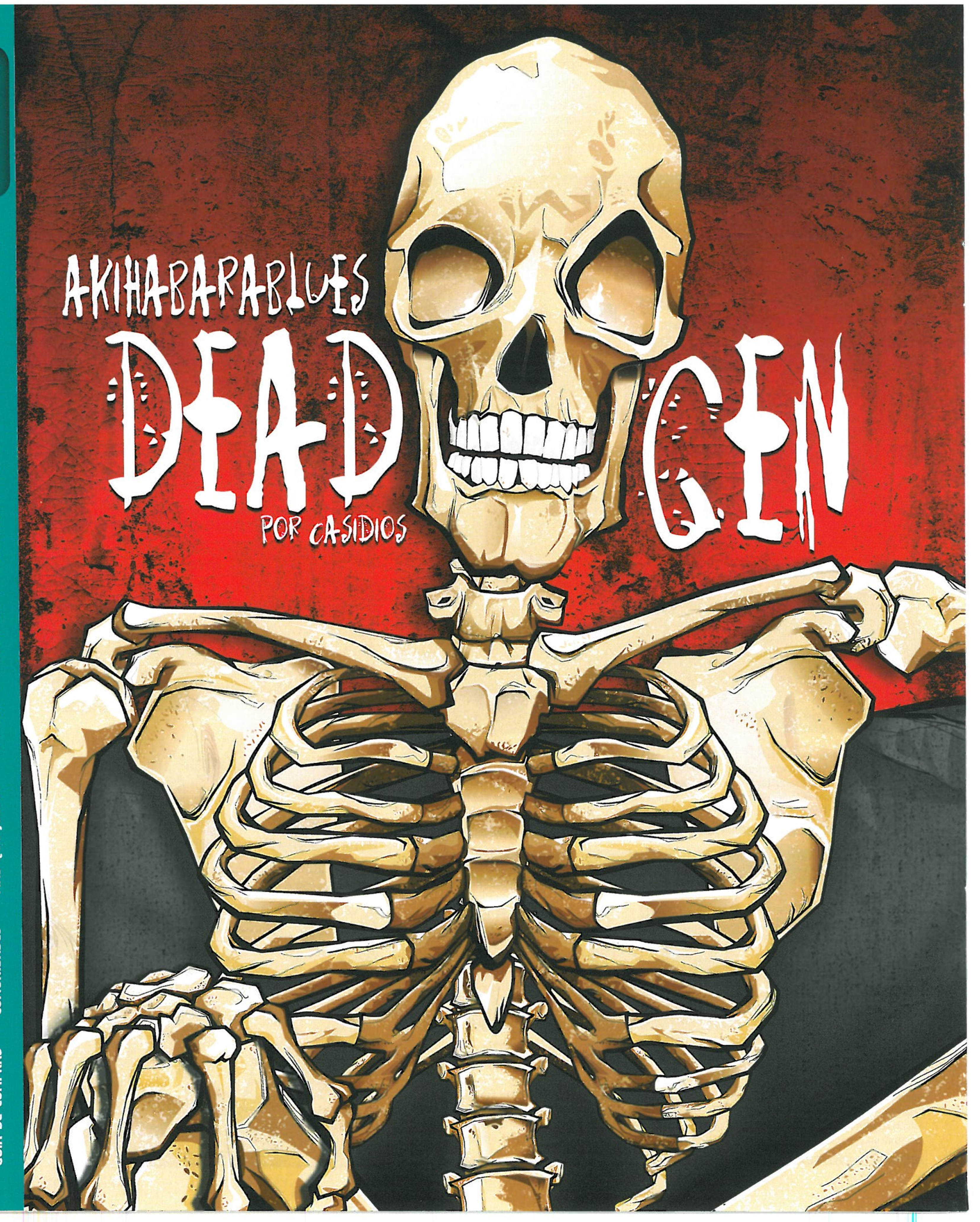
Los amantes de Saint Seiya tienen una cita el día 28, pues sale a la venta la serie completa de la Saga de Hades. Los 13 episodios en edición de lujo.

MÚSICA YA A LA VENTA



ROSENDO

'A veces cuesta llegar al estribillo' es el título del nuevo álbum de Rosendo Mercado, el número 14 de su carrera en solitario, nada menos. Rock'n roll castizo y urbano, sin estridencias. Rosendo 100%.

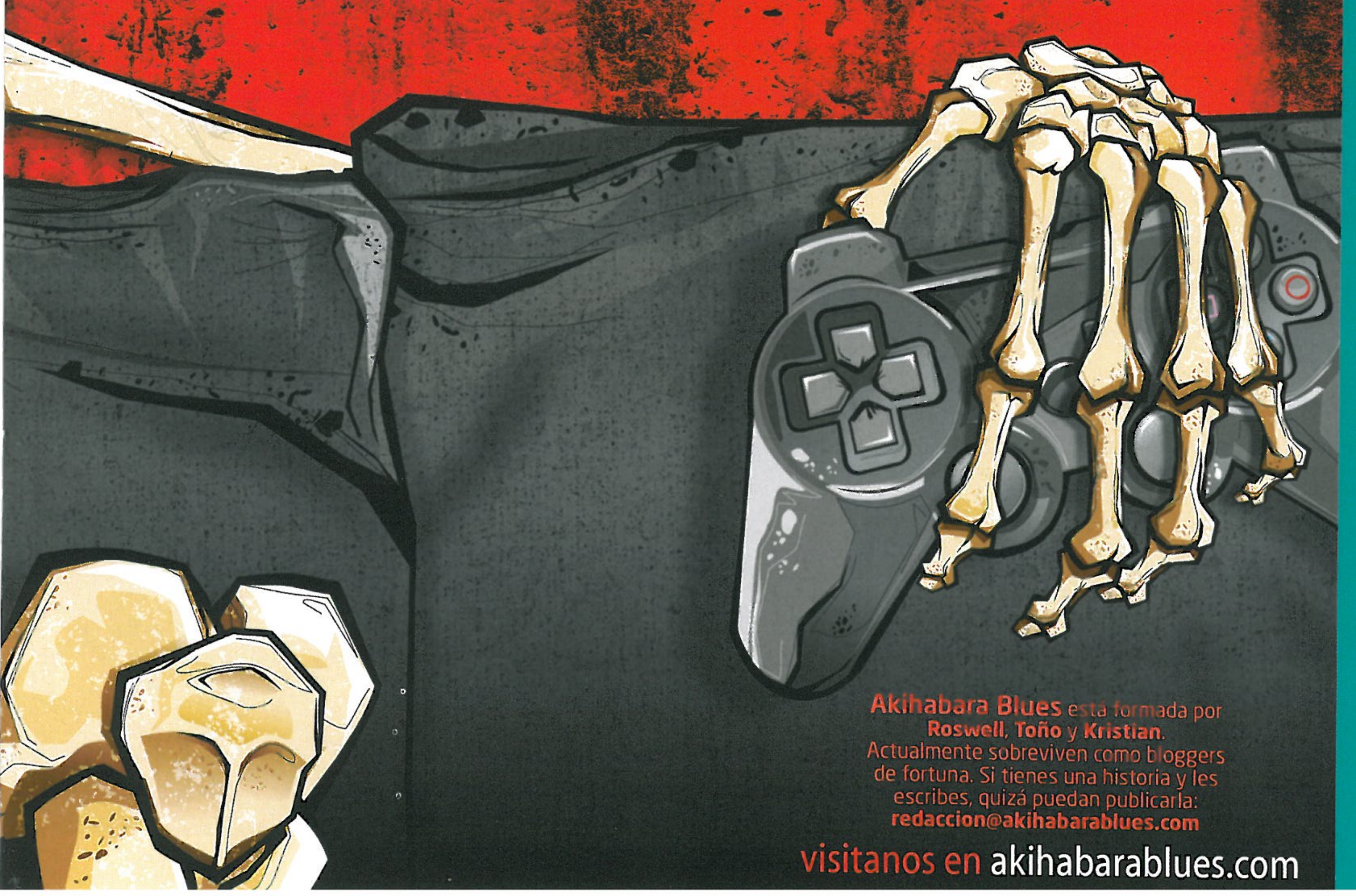

AKIHABARA BLUES
DEAD
GEN
POR CASIDIOS

De un tiempo a esta parte estoy empezando a hartarme de los talibánicos ataques que la prensa "seria" de videojuegos realiza/ realizamos (inclúyome) a los nuevos dispositivos de control gestual. No podemos ir por la vida presumiendo de valores como libertad, integración e igualdad y luego chocar frontalmente con el nuevo público que se acerca a los videojuegos.

Muchos atañen el argumento de la extinción de los videojuegos "hardcore" como si los Brain Training y Singstars fueran la representación digital del holocausto meteorítico que acabó con los dinosaurios. Pero, ¡amigos!, el videojuego tradicional murió hace más de una década, cuando los intereses del mercado acabaron con la creación de autor. A pesar de que los arcades viven una segunda (o tercera, o cuarta) juventud gracias a la distribución digital, el videojuego que triunfó en los 80 y comienzos de los 90 está enterrado y a varios metros bajo tierra, por muchas secuelas y homenajes que pretendan resucitarlos. Porque eso no es respeto por los clásicos, ni recuperar la esencia del videojuego original. Es, simple y llanamente, carencia de imaginación.
En unos tiempos en los que el mercado no se mueve más que por calculados riesgos de inversión, con tiendas hiperpobladas por secuelas de títulos nuevos y viejos, buenos y malos, contaminados como estamos de clónicos de los títulos de más éxito, las compañías han encontrado en el control gestual la piedra filosofal que acabará con los males endémicos de la industria. Si ampliamos los jugadores potenciales obtendremos más dinero, que a la vez revertirá en desarrollos más caros que a su vez mejorarán... ¡Basta! Por favor, basta.

Si algo ha quedado claro tras la última feria global del videojuego, la Electronic Entertainment Expo celebrada en Los Angeles, es que las desarrolladoras de hardware están frotándose las manos del intermedio generacional que van a propiciar PS Move y Kinect. Prolongar la vida media de una generación de consolas que según la cronología del videojuego moderno estaba dando sus últimos coletazos servirá única y exclusivamente para volver a mascar ideas ya manidas e incrementar la cuenta de beneficios en Redmond y Tokyo.

Pero el salto generacional es algo más que copiar las ideas con las que han triunfado otros. Es sembrar la semilla de la ilusión que crecerá con las nuevas capacidades gráficas; es revitalizar los cada vez más obsoletos motores gráficos que parecen anclados junto al barco de Chanquete; arriesgar con nuevas apuestas que son mejor acogidas cuando acompañan a una nueva máquina; se trata, simple y llanamente, de ilusionar a cuántos permanecen adormilados en la autocomplacencia. Únicamente Nintendo con su portátil 3DS parece dispuesta a asumir el liderazgo generacional. El resto, conformados con mirar la cabeza del pelotón desde el vagón de cola, ya no es que no estén, sino que ni los esperamos.



Akihabara Blues está formada por **Roswell, Toño y Kristian**. Actualmente sobreviven como bloggers de fortuna. Si tienes una historia y les escribes, quizá puedan publicarla: **redaccion@akihabarablues.com**

visitanos en akihabarablues.com

FINAL FANTASY XIV ONLINE

PREPARADOS PARA VISITAR LA GRAN EORZEA

Tras el primer intento con *Final Fantasy XI*, Square-Enix lanza su MMORPG definitivo basado en su popular universo.

El próximo 22 de septiembre saldrá a la venta la versión para PC de ***Final Fantasy XIV*** Online, el esperado MMORPG, sucesor directo de aquel *Final Fantasy XI*. Los chicos de Square-Enix han ido mucho más en serio con esta nueva incursión en el género, y el título saldrá a la vez en todo el mundo (para marzo se espera la versión para Playstation 3 y, para más delante, la versión de Xbox 360, si es que Square consigue llegar a un acuerdo con Microsoft).

Hace unos días tuvimos ocasión de viajar a Paris para probar la beta del juego y para charlar un rato con su máximo responsable, Hiromichi Tanaka, y aunque el juego se encuentra en una fase muy temprana, ya mostró algunas de sus muchas sorpresas.

El juego nos traslada a un nuevo mundo dentro de la saga, un continente conocido como Eorzea. En el juego habrá cinco razas disponibles para crerar a nuestro personaje, pero la principal novedad reside en la selección de clase. El juego permite elegir entre cuatro disciplinas (guerra, magia, tierra y mano) dentro de las cuales existen otras específicas, pero aunque hayamos elegido una desde el principio, el título nos permite crecer en cualquier otra. Es decir, que aunque hayamos creado un arquero, podemos conseguir y subir al máximo las habilidades propias de un mago. Todo, porque las habilidades se asocian con las armas y las armaduras, y cualquier personaje puede portar cualquiera de ellas.

AHORA SUBIR DE NIVEL NO SERÁ TAN LENTO Y TEDIOSO

El sistema de combate ha evolucionado con respecto a *FFXI*, ahora es más sencillo y menos tedioso, igual que conseguir subir de nivel. También destaca la posibilidad, al enfrentarnos a misiones y quest, de elegir su dificultad (todas pueden jugarse por un sólo jugador, un pequeño grupo, una banda, una legión). Al gusto del consumidor. En breve comenzará la beta abierta del juego y os contaremos más detalles.

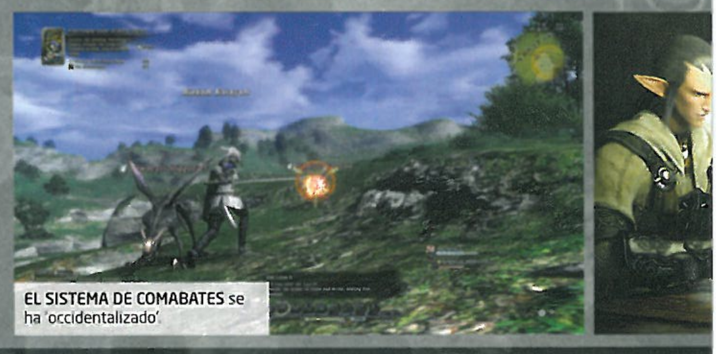
http://eu.finalfantasyxiv.com

Editor de personajes

CREANDO TU HÉROE

En la demo que probamos pudimos destripar el editor de personajes del juego, que es muy completo y que se dividía en diferentes pasos. Primero hay que elegir entre las cinco razas (Hyur, Miqo'te, Lalafell, Elezen y Roegadyn) y después el sexo y el Clan (hay diferentes clanes en cada una de las razas). Después, partiendo de una apariencia básica, el juego permite modificar la apariencia física hasta el mínimo detalle (altura, piel, pelo, color, nariz, ojos, boca, rasgos, detalles, complementos...) después toca elegir la disciplina (de Guerra, de Magia, de Tierra -para los mineros e ingenieros- o de Mano -para los artesanos-) y, dentro de ésta, la clase. Luego toca elegir el 'nameday' (el cumpleaños) y su Espíritu Guardián (algo así como el patrón al que se encomendará, entre los 12 espíritus Guardianes Disponibles en el juego). Para finalizar ya podemos ponerle un nombre y elegir la zona de inicio donde comenzará su aventura. Como véis, un editor de lo más completo.





EL SISTEMA DE COMABATES se ha 'occidentalizado'.

VUELVE MITHOS, DE BILL ROPER

El juego inacabado del productor de Warcraft, Starcraft o Diablo llegará a Europa, mejorado, de la mano de Forgster, y todo indica que será gratis y en castellano.
>www.mythos-europe.com

NUEVA MAZMORRA EN RUNES OF MAGIC

La actualización 3.0.2 de *Runes of Magic* añade un nuevo sistema de monturas y El Castillo de Warnorken, una mazmorra de hasta seis jugadores.
>www.runesofmagic.com/es

CUATRO AÑOS DE CABAL ONLINE

Games-masters, editor de la versión europea de *Cabal Online*, ofrece regalos y packs exclusivos a todos sus jugadores para celebrar su 4º cumpleaños.
> www.cabalonline.com



LLEGA EL VERANO A S4 LEAGUE

Burda:ic ha anunciado el parche número 19 para *S4 League* que, además de muchas mejoras, permite personalizar a tu personaje en plan 'playero'.
>http://s4.es.alaplaya.net

LAS CARTAS DE LOS espíritus guardianes serán muy importantes.

HABRÁ MISIONES PARA SUBIR de nivel y quests para completar la historia.

EL TRAILER DEL E3 nos ha dejado imágenes épicas.

NOTICIAS DE LOS MUNDOS ONLINE

DOFUS CRECE CON NUEVA EXPANSIÓN

Ankama ha lanzado la primera gran expansión de *Dofus 2.0*, llamada Frigost. Una inmensa isla helada con contenido para jugadores de alto nivel.
> **www.dofus.com/es**



LLEGA ATLÁNTICA EN CASTELLANO

Ndoors acaba de lanzar la beta abierta de Atlántica Online en castellano. Este interesante MMORPG de combates por turnos es gratuito.
> **http://es.playatlantica.com**



CATACLYSM COMIENZA A RODAR

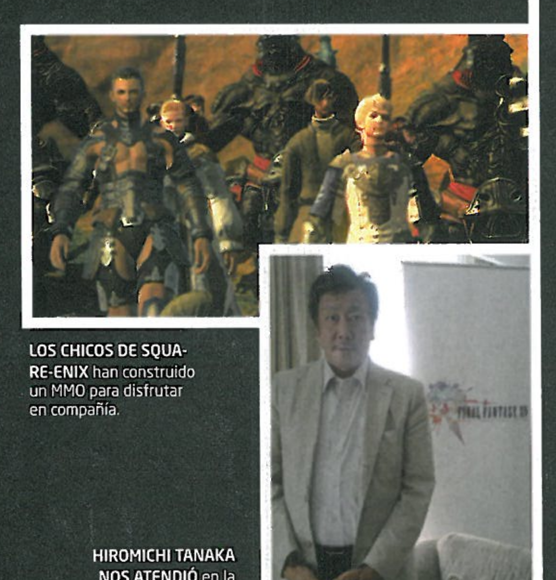
Blizzard ya ha dado comienzo a la fase de beta cerrada de la nueva expansión e *World of Warcraft: Cataclysm*. Un puñado de afortunados de todo el mundo ya caminan hacia el nivel 85.

ENTREVISTA HIROMICHI TANAKA

"FF XIV ES UN PARTY GAME"

Hablamos con Hiromichi Tanaka, el vicepresidente de Square-Enix, el responsable de su negocio online y creador de los capítulos 11 y 14 de la mítica saga *Final Fantasy*.

TRAS DISFRUTAR DE LA DEMO DEL JUEGO EN UN HOTEL PARISINO, NOS CONDUCEN A UNA LUJOSA SUITE SITUADA EN LA PLANTA MÁS ALTA. Allí espera Hiromichi Tanaka, máximo responsable de *Final Fantasy XIV*, quien responde a nuestras preguntas..



LOS CHICOS DE SQUARE-ENIX han construido un MMO para disfrutar en compañía.

HIROMICHI TANAKA NOS ATENDIÓ en la suite de un céntrico hotel parisino.

› Con su experiencia con Final Fantasy XI ¿cuáles son las cosas que han mantenido en este nuevo juego y cuáles han decidido cambiar?

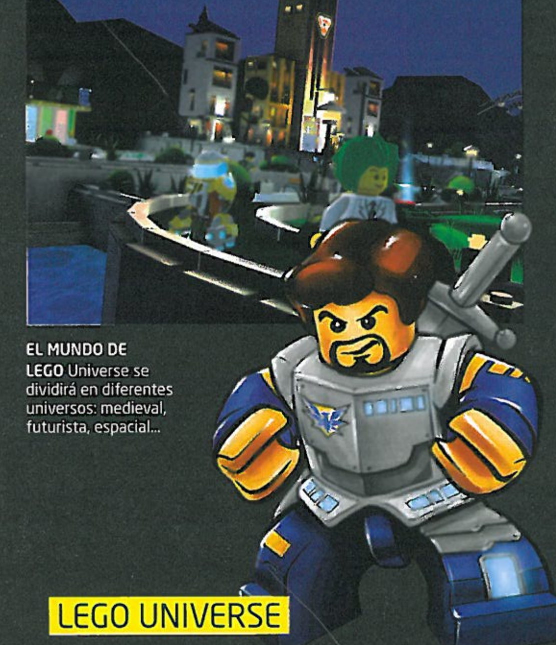
› El hecho de realizar un nuevo MMO que vuelve a compartir diferentes plataformas de juego (PC y Playstation 3) nos ha hecho repetir muchas cosas que funcionaron en *FFXI*. Queremos que los usuarios, en cualquier idioma y en cualquier plataforma, disfruten a la vez de la misma experiencia de juego y compartan servidores. Por otro lado, lo principal que hemos querido cambiar ha sido convertir la experiencia en un juego mucho más cooperativo, en un 'Party Game'. El juego está diseñado, sobre todo, para disfrutar con un grupo de amigos, 5 ó 6. Hemos implementado muchas herramientas, muchas opciones para que la experiencia grupal sea mucho mejor. Aunque el título es muy flexible en todo momento para que sea el jugador quien decida si quiere realizar un reto él sólo, en compañía de un pequeño grupo o liderando un auténtico batallón de jugadores. Cada jugador prefiere jugar de una forma.

› ¿Habrá alguna diferencia entre las experiencias de un jugador de PC y un jugador de Playstation 3?.

› En general ninguna, más allá de si te gusta jugar con un mando o con teclado y ratón. La única diferencia apreciable será la calidad gráfica que un usuario de PC, con un hardware avanzado, pueda lograr.

› ¿Habrá versión para Xbox 360?.

› Nosotros hemos estado trabajando en la versión para 360 pero, de momento, la hemos aparcado. Tal vez en un futuro lleguemos a un acuerdo con Microsoft.



EL MUNDO DE LEGO Universe se dividirá en diferentes universos: medieval, futurista, espacial...

LEGO UNIVERSE

JUNTANDO PIEZAS EN LA RED

El MMO de las piezas de construcción será realidad después del verano.

Lego Universe se paseó por el E3 2010 para delicia de los fans de los juegos de las famosas piezas de construcción. Tras una gran lista de éxitos en sus juegos para videoconsola, el universo de Lego llega en forma de MMO, un mundo persistente donde podrás encarnar a una figurita única y vivir aventuras de todo tipo. El juego llegará a las tiendas en octubre y requerirá una cuota mensual, aunque algo más barata que la media (9,99 euros). Si no puedes esperar, puedes apuntarte ya a la beta cerrada del juego en su web oficial: http://universe.lego.com



¡HEY CHICOS!

15 MEGATONES DE SABOR



NUEVA

CHICKEN TENDERGRILL™

www.unanuncioparatios.com

NOTICIAS DE LOS MUNDOS ONLINE

NOVEDADES PARA AVALON HEROES

El juego mezcla de MMORPG y estrategia de Burda:ic ha renovado su contenido con nuevos personajes y un interesante nuevo Modo Arena.
> avalonheroes.alaplaya.net



MBC:10, BICIS DE MONTAÑA

GreenTube ha lanzado la versión 2010 de su juego online de bicis, Mountainbike Challenge. Puedes jugar gratis en su web y participar en sus torneos.
> www.mtb-challenge.com



FREEJACK, UN JUEGO DE PARKOUR

Los desarrolladores coreanos de WiseOn nos presentan este MMO de carreras de Parkour. Muy entretenido, con un gran diseño y gratuito. Tienes que jugarlo.
> freejack.gamerkraft.com

FIFA ONLINE

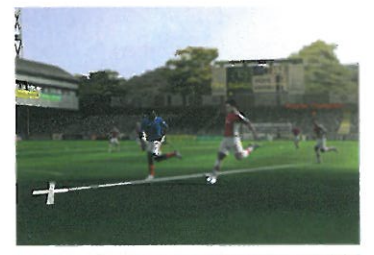
FÚTBOL DE TOQUE A GOLPE DE CLICK

EA Sports se ha empeñado en que todo el mundo juegue a FIFA con tan sólo un PC, un ratón y sin pagar ni un euro.

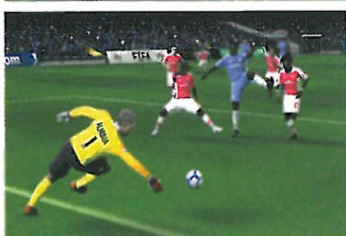
Ya os habíamos hablado de *FIFA Online*, pero después de varias semanas sin dejar de jugar a su beta abierta, os podemos decir que es una maravilla. Un juego que funciona sobre navegador web (Internet Explorer o Firefox) y que corre en cualquier portátil o PC de sobremesa. Y lo mejor es que se controla sólo con el ratón. Como si el puntero de la versión de Wii se tratara, el ratón controla los movimientos de los jugadores y hacia donde irá el tiro o el pase, que se activan con los botones del ratón.

Pero que sea un juego sencillo y optimizado para cualquier PC, no quiere decir que no sea un FIFA de lo más completo. El juego permite, una vez dominado el fútbol de ratón, realizar miles de filigranas, pases y remates espectaculares. Todo va de lo más fluido y los jugadores responden a todas nuestras órdenes. Pero además de jugar con el simulador, hay que ser un buen manager de nuestro equipo. Cada cuenta de juego permite tener un equipo de la inmensa base de datos de clubes internaciones de FIFA. Elige a tu equipo favorito y gana partidos en sus tres modalidades (Liga, Copa Mundial de la FIFA y Versus). Ganar partidos a otros usuarios y avanzar en nuestra propia liga contra la máquina nos proporciona dinero y experiencia para subir el nivel del equipo y de los jugadores.

Un juego realmente completo y adictivo que también cuenta con un modo cooperativo para echar partidas de dos jugadores compartiendo equipo contra la máquina. Un título genial para todos los futboleros que no tengan una videoconsola, un PC potente o falta de tiempo.







¡NOS GUSTA!



Atlántica

Ndoors ha lanzado la beta abierta de la versión en castellano de *Atlántica Online*, un más que interesante MMORPG que triunfa en medio mundo. Atlántica es una original propuesta que destaca por sus combates por turnos y su mezcla de rol y estrategia. Los jugadores tendrán la misión de destruir el Oriharukon, una fuente de poderosa energía proveniente de la perdida civilización de Atlantis. Un viaje épico y gratuito. ¡Pruébalo!

> http://es.playatlantica.com

CONEXIONES

La conexión a internet de banda ancha es fundamental para poder sumergirte en los mundos virtuales que te proponemos.

Conexiones de alta velocidad para juego online

Casi todas las conexiones en nuestro pais se basan en la tecnología ADSL y alguna en cable de fibra óptica. Nuestras recomendaciones se fundamentan en las especificaciones de las propias desarrolladoras y nuestra experiencia personal. Consigue una buena conexión.

Velocidades

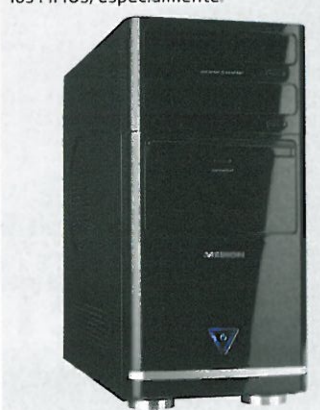
¿A qué puedes jugar según la conexión que poseas? Los datos son recomendados.

Velocidad	Juegos
20Mb	A todos
12Mb	A todos
6Mb	A todos
3Mb	Con subida 512, a todos. Si no, tiembla.
1Mb	RuneScape, Virus, La Prisión,

0 5 10 15 20

PC recomendado

En **Marca Player** utilizamos equipos **MEDION** para probar los títulos de PC y los MMOs, especialmente.





¡HEY CHICAS!

SIMPLEMENTE DELICIOSO

POLLO A LA PARRILLA



NUEVA

CHICKEN TENDERGRILL™

www.unanuncioparatios.com



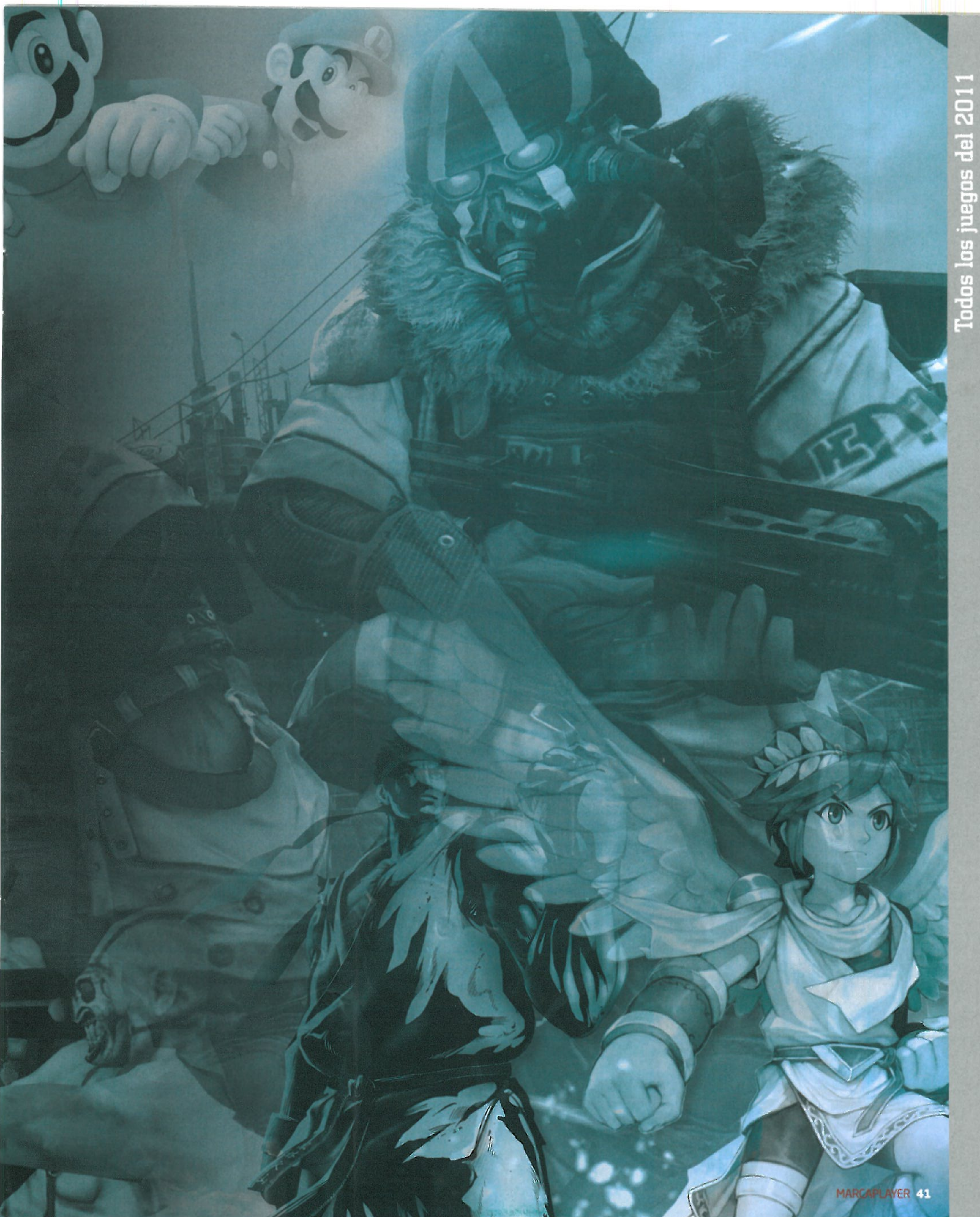
2011 EL AÑO TOTAL

2010 no está ni mucho menos acabado, pero va siendo hora de que empecemos a mirar más allá. Todo esto será lo que jugaremos el año que viene.

Por Ch. Antón
Por Xcast

Quedan menos de 200 días para el comienzo de 2011. Oficialmente, el comienzo de una nueva década, amén de ser el año internacional del Alzheimer, de los bosques y de la química (cada uno de ellos por separado). Quien sabe lo que nos esperará a partir del momento en que se inaugure el próximo año, aunque por suerte podemos ir jugando a ser el pulpo Paul con los lanzamientos en el mundo de los videojuegos (algo mucho más banal y sencillo de adivinar que España iba a convertirse en campeona del mundo). Y es que como bien saben todos aquellos geeks y tecnoadictos, el futuro es ahora. En estos momentos es cuando por fin observamos la mayor explosión tecnológica en el terreno del ocio. Nuevos gadgets, el crecimiento exponencial de la penetración de internet en nuestras vidas, etc... En resumidas cuentas, detalles que hace tan sólo unos años jamás habríamos soñado vivir, ver y experimentar.

Y como ejemplo, la inmortal película de Robert Zemeckis 'Regreso al Futuro 2'. En ella Marty McFly viajaba al año 2010, concretamente al día 6 de julio. Lo que allí »



RAGE

De los creadores de *Doom* y *Quake* llegará este shooter en primera persona aún sin fecha concreta. Su ambientación postapocalíptica y un apartado gráfico extraordinario son su carta de presentación, aunque se espera también mucho de su sistema de juego y de las opciones multijugador. Llegará a 360, PS3, PC e incluso a Linux y Mac, en este caso más tarde.



MGS: RISING

Uno de los proyectos más esperados de los último años. La saga *Metal Gear* se aleja del espionaje para ofrecer un juego de acción que incluirá un sistema de corte dinámico con total libertad de acción. El protagonista es Raiden, y su argumento se sitúa cronológicamente entre las entregas segunda y cuarta de la saga, explicando los hechos sucedidos desde un prisma completamente diferente al que nos tiene acostumbrados el genio creador de Hideo Kojima.

observó le marcaría de por vida y modificaría los hechos subsiguientes. Los espectadores que hemos disfrutado de esta obra nos quedamos con los artefactos que se nos mostraron grabados a fuego en nuestro subconsciente. Aunque a decir verdad, a día de hoy el aeropatín es el único que realmente echamos de menos. Y es que a tenor de este título, el futuro ya no es ahora, sino que ya es pasado.

Por eso no podemos más que estar ansiosos por lo que nos vendrá a medio plazo en el terreno del ocio electrónico. A corto plazo, es decir, durante lo que resta de este mismo año, veremos como los títulos más revolucionarios llegan a todos los sistemas de videojuegos. Se nos ocurren nombres como *Halo Reach, Fable 3, Call of Duty Black Ops* o el esperadísimo *Gran Turismo 5*. De igual manera, las grandes compañías también tratarán de cambiar la manera que tenemos de jugar gracias a los nuevos controles con sensor de movimiento (Playstation Move y Kinect). Cierto es que no se trata de una tecnología completamente nueva, ya que Nintendo lleva utilizándola ya unos cuantos años, pero nos permitirá interactuar con los distintos mundos virtuales de una manera que jamás habríamos esperado.

Pero esto sólo es el principio, ya que levantando la vista un poco hacia adelante en el tiempo hemos de decir que no nos puede esperar un futuro más esperanzador. Y es que por una parte veremos como las tecnologías de captación de movimiento de las que os acabamos de hablar evolucionarán a un plano mucho más relevante para el jugador tradicional, con títulos que irán más allá de nuestras expectativas a corto plazo. Mientras, por otra parte, los videojuegos seguiran su cons-

LAS TECNOLOGÍAS DE CAPTACIÓN DE MOVIMIENTO EVOLUCIONARÁN A UN PLANO MUCHO MÁS RELEVANTE PARA EL JUGADOR TRADICIONAL

MORTAL KOMBAT

Un regreso a los orígenes en toda regla. El objetivo de esta nueva entrega es reverdecer los viejos laureles de esta saga, tan denostados por culpa de las últimas aventuras. Según el directivo Ed Boon se volverá a una jugabilidad completamente bidimensional pero con gráficos en 3D. Por supuesto los fatalities también vuelven con toda su brutalidad. Se introducen además nuevas mecánicas, como es un medidor de potencia para realizar diversos golpes de gracia (uno de los cuales nos permitirá incluso visualizar los daños internos de nuestros enemigos). También se incluirá un modo Tag team, que nos recuerda poderosamente a los títulos de *Marvel Vs Capcom*.
En lo que a personajes se refiere, el equipo de desarrollo se centrará en los que aparecieron en las tres primeras entregas de la saga. Llegará en un mes indeterminado del año que viene para Xbox 360 y PS3.





PORTAL 2

Todo el mundo lo esperaba con ansia y aún así consiguió sorprender al ser anunciada una versión PS3, además de la de Xbox 360 y PC. ***Portal 2*** volverá a obligarnos a resolver mil y un puzzles con la ayuda de una pistola de portales, cambiando la ambientación a entornos más abiertos. Se espera que la duración del juego se multiplique, teniendo además en cuenta el añadido ya anunciado de un modo cooperativo para dos jugadores de forma simultánea.

MARVEL VS CAPCOM 3

Sin lugar a dudas el título de lucha más esperado. Mezclando las mecánicas del anterior *Marvel Vs Capcom*, *Street Fighter IV* y el excelente *Tatsunoko Vs Capcom*, su jugabilidad frenética pondrá a prueba nuestros reflejos en este combate entre los mejores personajes de la compañía japonesa y las personalidades más emblemáticas del universo Marvel. Ya tiene fecha de lanzamiento: Marzo de 2011, para PS3 y Xbox 360.

SORCERY

Uno de los juegos anunciados durante el pasado E3 de Los Angeles. Con reminiscencias de los juegos de Harry Potter, encarnaremos a un mago que tendrá que usar sus poderes para superar mil y un retos ante sí. La gracia de este título es que utilizará Playstation Move para controlar al personaje, con el mando sensor de movimiento haciendo las veces de varita mágica. Acción desenfadada y para todos los públicos en un título exclusivo para la consola de Sony.

HOMEFRONT

En un futuro no demasiado lejano Corea controlará gran parte del mundo civilizado, siendo la última parada para la dominación global los Estados Unidos de América.
Así se presenta este interesante shooter en primera persona que nos pondrá en la piel de un miembro de la resistencia. Para sus creadores, lo más importante a la hora de crear la experiencia de juego es su ambientación y la inmersión del jugador en la acción. De esta manera estaremos ante un juego exclusivamente para un jugador cuando llegue a principios de 2011 a PC, PS3 y 360

LEGO STAR WARS 3

En esta ocasión los muñecos de Lego se vuelven a enfundar el traje de los personajes de la saga galáctica por excelencia, esta vez narrando los hechos de la serie Las Guerras Clon. Llegará para todos los sistemas disponibles.

CHILD OF EDEN

Lo han llamado shooter musical porque después de *REZ* sólo se puede denominar así. Aunque todavía estaba un poco verde, parece aprovechar el control de Kinect para algo útil.

TOTAL WAR SHOGUN 2

Tras las gloriosas campañas napoleónicas del último *Total War* nos encontramos con esta segunda parte de *Shogun* (la primera es de hace diez años) en la que se ven avances con respecto a *Napoleón*. Tendremos unas unidades con animaciones mejores, recuperaremos las batallas navales, los enemigos basarán su inteligencia artificial en 'El Arte de la Guerra' y nuestras estrategias tendrán más que ver con la evolución de las unidades y los héreoes de campaña. El mejor título de estrategia.

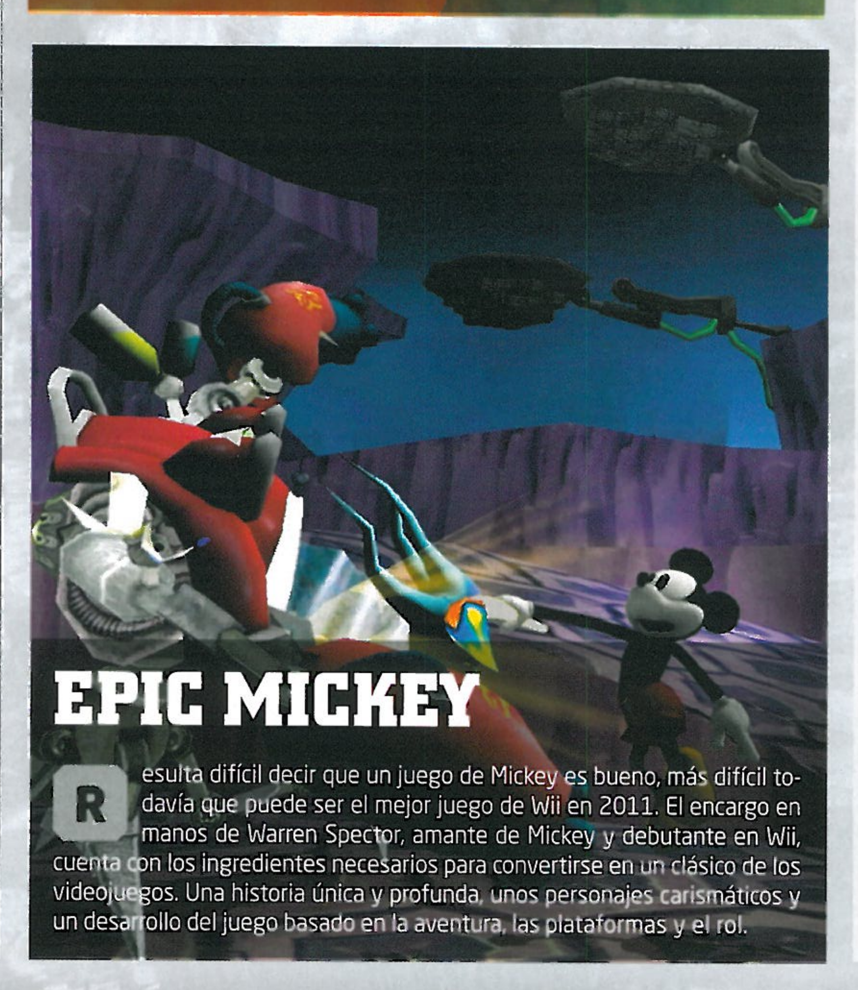
YAKUZA 4

Aunque hace pocos meses que salió *Yakuza 3* en nuestro país, la cuarta entrega del juego ya está en camino y parece que a principios de 2011 la tendremos en las estanterías. Como en las anteriores ocasiones podremos manejar a Kazuma, miembro de una yakuza japonesa en Tokio, pero esta vez tendremos la opción de elegir a algunos de los otros tres mafiosos disponibles, abriendo así el abanico de estilos de lucha para este violentísimo juego de rol japonés con grandes dosis de acción, en el que no sólo podremos explorar sino que seremos sometidos a montones de actividades paralelas del mundo criminal nipón.



ZELDA: SKYWARD SWORD

La pregunta que se hacen los nintenderos es si es éste el *Zelda* de Wii que se les prometió. Al parecer lo es, sin embargo a muchos les está costando aceptar una estética colorista y que recuerda a los *Zelda* de Nintendo 64. Lo mejor del juego es que cuenta con la incorporación de Wii Motion Plus y, desde este mismo momento, manejar una espada ya nunca será lo mismo. Con más ítems que una espada, el juego da protagonismo al combate, pero también a los puzzles.



EPIC MICKEY

Resulta difícil decir que un juego de Mickey es bueno, más difícil todavía que puede ser el mejor juego de Wii en 2011. El encargo en manos de Warren Spector, amante de Mickey y debutante en Wii, cuenta con los ingredientes necesarios para convertirse en un clásico de los videojuegos. Una historia única y profunda, unos personajes carismáticos y un desarrollo del juego basado en la aventura, las plataformas y el rol.

Lo que pensamos

YA NO BASTA CON LO DE TODA LA VIDA


Chema Antón

Ya no basta con disparar o golpear, hay que hacerlo con sentido, pensando a quién pegas y con qué le pegas. El rol y sus reglas se meten de lleno en la mayor parte de los juegos y eso hará que las tramas argumentales puedan llegar a ser mucho más elaboradas y complejas. Seguiremos teniendo títulos como los de siempre, pero el rol inundará desde un inofensivo *Epic Mickey* a los complejos *Deus Ex: Human Revolution* o *Warhammer 40.000: Space Marine*.




Gustavo Maeso

El pasado E3 nos ha dejado una nueva máquina que todos los aficionados a los videojuegos queremos poseer de manera obsesiva: Nintendo 3DS. La portátil vuelve a partir la pana con el mercado de bolsillo y juegos como *Kid Icarus, Metal Gear Solid 3DS, Zelda Ocarina of Time 3DS* o *Super Street Fighter IV 3D* monopolizan nuestros sueños más profundos. Otra verdadera revolución.




Juan Xcast

Aunque eran muchos los que vaticinaban que en 2011 veríamos nuevas consolas que sustituirían a buena parte de la generación actual, sólo Nintendo con su nueva 3DS viene a revolucionar el hardware. Eso sí, 360 se recicla con Kinect y Playstation 3 lo hace con Move. Parece que muchas son las sorpresas para este nuevo año aunque, al final, seguro que Rockstar y *Call of Duty* volverán a triunfar, como cada año.

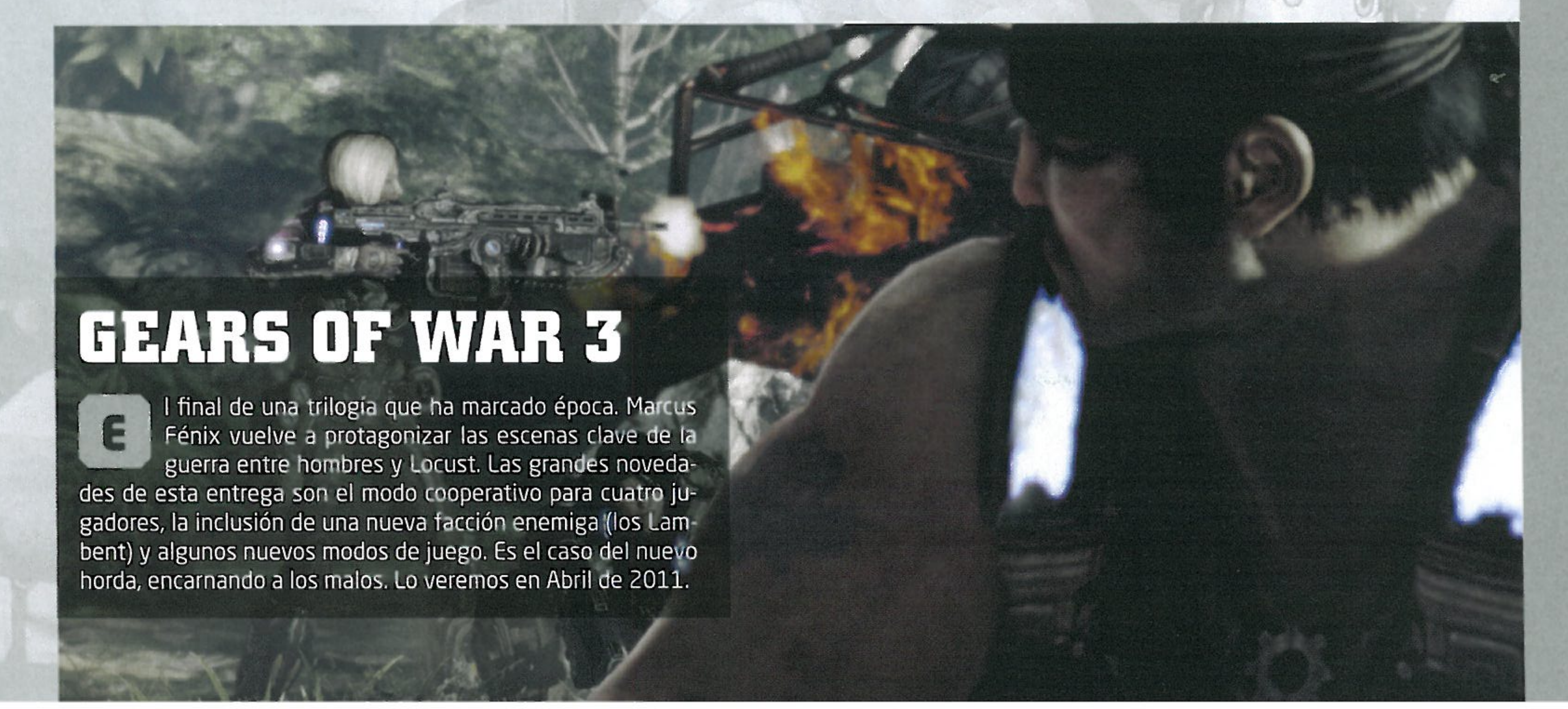


KILLZONE 3

Sin lugar a dudas, uno de los más esperados para PS3. Un título exclusivo de la consola de Sony que pretende elevar el techo tecnológico del sistema, siendo el primero de la saga qe se podrá reproducir en tres dimensiones. Seguirá la estela de su predecesor, tratando de mejorar algunos puntos clave de la jugabilidad. Es el caso del nuevo sistema de destrucción progresiva y total de los escenarios o el aumento en la variedad de situaciones de combate.

» tante evolución hacia la perfección tecnológica. Lo mejor de todo es que no será necesario un nuevo desembolso para seguir en la cresta de la ola, ya que al menos dos de las tres las grandes compañías han anunciado que a sus sistemas de videojuegos de sobremesa les queda mucha vida por delante. De Xbox 360 se ha dicho que tendrá nuevos juegos hasta al menos 2015, mientras que Playstation 3 no ha llegado a la mitad del ciclo de vida incialmente planteado de 10 años. No es el caso de Nintendo con Wii, con constantes rumores sobre la llegada de la sucesora de esta consola, bautizada por algunos como Wii HD. Sin embargo no hay nada confirmado a este respecto, por lo que lo más prudente será esperar la evolución de »

EN EL TERRENO DE LAS PORTÁTILES, NINTENDO Y SU 3DS PROMETEN HACERSE CON UNA PARTE MUY GRANDE DEL PASTEL



GEARS OF WAR 3

El final de una trilogía que ha marcado época. Marcus Fénix vuelve a protagonizar las escenas clave de la guerra entre hombres y Locust. Las grandes novedades de esta entrega son el modo cooperativo para cuatro jugadores, la inclusión de una nueva facción enemiga (los Lambent) y algunos nuevos modos de juego. Es el caso del nuevo horda, encarnando a los malos. Lo veremos en Abril de 2011.

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

El juego de rol masivo de Bioware para Electronic Arts tiene aparentemente todo para triunfar. Lo más importante es que a todo el que lo ha probado le gusta y se ha llevado la mayor parte de los premios del pasado E3 en su categoría. Todo el argumento se basa en las tensiones entre la República de la Orden Jedi y el Imperio Sith, unos tres mil años antes de que Darth Vader llegue al poder.



MOTORSTORM: APOCALYPSE

Puede sonaros raro, pero vas a querer una tele en 3D para jugar a este título. El juego de Sony te mete en las carreras más agresivas y explosivas de la generación, pero no tienen nada que ver si ves las imágenes en tres dimensiones. Con éstas el barro parece salpicarte y la adrenalina se multilplica. Lástima que tengas que llevar las gafas puestas porque el resto es alucinante.

INNERGY

El invento es de Ubisoft y se trata de una versión propia del Vitality Sensor de Nintendo para el que se ha creado un juego de PC que trata de controlar el estrés con una serie de programas de respiración, por ejemplo. En la demo mostrada durante el E3 el jugador tenía que respirar llevando a una bolita por el dibujo de una onda. ¿Será que Nintendo se ha rajado con el Vitality?





HUNTED: THE DEMON'S FORGE

Nada en este título debería llamar nuestra atención. Juegos de acción y rol basados en universos de fantasía medieval se pueden contar por docenas, sin embargo, *Hunted* cuenta con algo que no tienen los demás: un nombre. Brian Fargo. El responsable del juego fue la cabeza pensante tras éxitos como *Fallout* o *Wasteland* por lo que este juego de mazmorras con clara inspiración de D&D y Tolkien puede triunfar.



FINAL FANTASY XIV

La renovación del juego de rol masivo de Square Enix viene en forma de un mundo más grande y más detallado, un sistema de teletransporte por todo el mundo de Eorzea y, sobre todo, con un sistema de armería gigantesco que será el motor de toda la personalización dentro de un juego tan masivo como es éste y que permitirá crear armas únicas y exclusivas para cada jugador.

DEBLOB 2

La primera parte, exclusiva en Wii, fue creada por un grupo de estudiantes holandeses como proyecto de fin de curso. En esta segunda entrega no sólo llegan al resto de plataformas sino que habrá versiones en 3D para PS3 y Nintendo 3DS.



STAR WARS KINECT

Sin lugar a dudas es la gran esperanza para los jugadores tradicionales en lo que a Kinect (la cámara de captación de movimiento para Xbox 360) se refiere. Se presentó con un espectacular tráiler durante el E3, mostrando a un Jedi que respondía a los movimientos del jugador en tiempo real, podiendo usar así los poderes de la fuerza de la mejor de las maneras posibles.
No se han revelado muchos más detalles sobre este proyecto, pero se trata de un acuerdo de exclusividad entre Lucas Arts y Microsoft para que este título llegue únicamente a Xbox 360 durante el próximo año, presumiblemente en el último trimestre de 2011.





BATMAN ARKHAM ASYLUM 2

Batman tendrá que volver a enfundarse el traje de vigilante nocturno para vérselas de nuevo con el Joker, esta vez más allá de los muros del manicomio de Arkham. La amenaza se cierne esta vez sobre la ciudad de Gotham, donde nuestro archienemigo contará con la ayuda de Dos Caras, Enigma, Mr. Frío y muchos más. Lo veremos en Xbox 360, PS3 y PC.

Lo que pensamos

SIN NOTICIAS DE ROCKSTAR


David Navarro

Red Dead Redemption parece haber absorbido por completo todos los esfuerzos de Rockstar en el último año. Apenas ha habido noticias de la compañía neoyorkina en estos meses más allá de los vaqueros, tan sólo uno: *L.A. Noire*, en el número 19 de nuestra revista. Demasiado poco se sabe de un juego que está llamado a ser uno de los bombazos de las navidades, aunque el hecho de que sea Rockstar la que está detrás del proyecto no nos deja dudas acerca de su calidad. Afortunadamente, la compañía ha anunciado que dentro de muy poco dará más información.

Pero hay más, o debería haber más. Aunque ni siquiera se ha anunciado, es seguro que ya lleva meses en desarrollo un nuevo *GTA* (probablemente sin cambio de numeración si se sigue la lógica de Rockstar) para las grandes consolas de sobremesa, que suele salir cada tres o cuatro años. Si no es para navidades de 2011, debería llegar en 2012.



los acontecimientos. De momento sólo podemos decir que para 2011, Nintendo Wii tiene un catálogo de lo más prometedor.

En el terreno de las portátiles la situación es bien distinta, con un nuevo aspirante al trono que pretende irrumpir con fuerza en el panorama jugable. Nos referimos a Nintendo 3DS, la gran sensación del ya lejano E3 de Los Ángeles, una consola capaz de reproducir

WII POSEE UNO DE LOS CATÁLOGOS MÁS POTENTES DEL AÑO 2011

gráficos tridimensionales sin necesidad de llevar puestas unas incómodas gafas para la percepción de la profundidad en la pantalla. Hasta hace bien poco era difícil imaginar cómo podríamos disfrutar de esta experiencia paseando, en el metro, autobús o en pleno atasco. Nintendo ha dado con la solución y el resultado es tan espectacular que la prensa nacional e internacional no ha podido más que aplaudir este hábil movimiento por



KINGDOMS

De la mano de Crytek, creadores de *Far Cry* y *Crysis*, llegará este enigmático proyecto, exclusivo para la consola de sobremesa de Microsoft. Este juego, todavía sin nombre definitivo nos pondrá en la piel de varios luchadores con un estética a medio camino entre 300 y la saga *God of War*.
De nuevo, los detalles de este desarrollo han sido escasos. Según Phil Spencer, director de desarrollo de Microsoft Games Studios, este título será "una idea que creo que es única para lo que somos como plataforma -Xbox 360-". También comenta que en Crytek "estamos muy emocionados desarrollando el juego. Llevamos trabajando con ellos un tiempo".





METAL GEAR 3DS

El título estrella de la recién anunciada 3DS y la verdadera demostración del potencial de la consola. Sin lugar a dudas se trata del título que mejor aprovecha las capacidades tridimensionales de la portátil, quedando además fuera de toda duda la calidad del proyecto, por estar basado en el genial *Metal Gear 3* de PS2. Sin embargo, incluirá algunos nuevos detalles tanto en el aspecto técnico, como en el jugable, con mecánicas extraídas de *Peacewalker*.

INFAMOUS 2

Este título fue una de las mayores sorpresas previas al pasado E3, aunque no la menos esperada. Su argumento nos sitúa en los eventos inmediatamente posteriores a la primera parte, con el mismo protagonista y un nuevo look. Tendremos una nueva ciudad para aprovechar los superpoderes de Cole, llamada New Marais, e inspirada en Nueva Orleans. Un nuevo título exclusivo de PS3 del que se dice que Xbox 360 no sería capaz de reproducir.

KID ICARUS: UPRISING

Otro de los grandes lanzamientos exclusivos para la nueva consola portátil de Nintendo. Es la tercera entrega de esta saga, que ha pasado 19 años en el más profundo de los letargos. Anteriormente conocido como Project Sora, será un juego de acción muy dinámico y espectacular que combinará combates aéreos con batallas en tierra y un sistema de control accesible.

WWE ALLSTARS

Al estilo de las viejas recreativas, este será un juego de pressing catch desenfadado y completamente arcade.

THE WITCHER 2

Título exclusivo para PC, es uno de los juegos de rol más esperado del año que viene. CD Project Red está poniendo toda la carne en el asador.

MARIO SPORTS MIX

El grandioso Mario se vuelve a poner la gorra de deporte para saltar a la cancha en su título deportivo más multidisciplinar. Baloncesto, volleyball, hockey y balón prisionero son las primeras disciplinas que se han desvelado, aunque es posible que se incluyan algunas más. Diversión para cuatro jugadores y apta para todo tipo de públicos. Por supuesto, sólo en Nintendo Wii, a lo largo del año que viene.



parte de la compañía de Osaka. Su lanzamiento se trata sin lugar a dudas del momento más esperado de 2011, pero por desgracia no se han confirmado detalles como su precio o la fecha concreta en que se pondrá a la venta. Sólo queda esperar y ver cómo reacciona el público ante tal innovación.

Porque lo cierto es que a pesar de que en estas páginas encontraréis muchos de los grandes títulos del año que viene, lo cierto es que no supondrán ni siquiera la mitad de los lanzamientos que tengan lugar durante el 2011. Para tener el dibujo completo de la situación tendremos que esperar hasta bien

LA CANTIDAD DE JUEGOS DE PRIMERA LÍNEA QUE ESTÁN POR LLEGAR ES TAN GRANDE QUE INTIMIDA AL MERCADO

BRINK

Splash Damage sabe que está desarrollando uno de los juegos más esperados y por eso no tiene prisa, retrasando su lanzamiento a los primeros meses de 2011. Se trata de un shooter frenético con altas dosis de personalización que mezcla los mecanismos típicos del género con elementos de juegos de plataformas y una pizca de libertad de acción a la hora de decidir nuestras misiones.



FORZA MOTORSTO. (KINECT ED.)

Aunque el juego es flojo por el poco feedback que transmite y lo de ver el coche por dentro se parece más a un catálogo interactivo, resulta impresionante ver cada detalle.





EL SEÑOR DE LOS ANILLOS WAR IN THE NORTH

Es bastante probable que sea el mejor juego de *El Señor de los Anillos* creado hasta la fecha. El estudio detrás del desarrollo Snowblind, ha sabido darle un espíritu propio basando toda la mecánica del juego en la cooperación entre los personajes. Como si de un *Golden Axe* de nueva generación se tratase, tendremos que hacernos cargo de uno de los cuatro personajes y dejar a la inteligencia artificial o a nuestros amigos online el resto. Acción y rol de vieja escuela en un universo que necesitaba algo mejor.



BULLETSTORM

Es el heredero de *Gears of War* en Epic pero su concepto es muy distinto y la aparente ausencia de argumento va en su contra. El resto del juego es genial. Recuerda a *Mad World* en lo bestia de las ejecuciones. Epic se ha encaramado al éxito en los shooter en tercera persona con cámara subjetiva y con ***Bulletstorm*** quiere demostrarlo.



DEUS EX: HR

El manido argumento cyberpunk de la revolución tecnológica y la rebelión de las máquinas se vuelve a poner de actualidad gracias a Eidos Montreal y ***Deus Ex: Human Revolution***. La idea es la clásica: llegamos a un punto de la evolución tecnológica en el que el hombre pierde un tanto el control de lo que puede llegar a hacer con las herramientas que ha construido y se planeta el dilema de si el progreso es pertinente o no. Nuestro hombre, un simple guarda de seguridad, Adam Jensen, se verá implicado hasta el punto de que de él dependa en gran medida el futuro de la humanidad y que sus decisiones afecten al desarrollo de ésta. Muy al estilo de los *Deus Ex* anteriores, la evolución del personaje es crucial para el desarrollo de las habilidades del personaje y su progreso en el juego. Por su aspecto, argumento y por rescatar una estética que encaja con nuestra cultura popular desde Blade Runer a Minority Report, *Deus Ex* se encarama a lo más alto de los must have.



DUNGEON SIEGE III

No se puede negar la influencia que juegos como *Dragon Age* han tenido de esta saga, que con esta entrega será mucho más interactiva y tendrá menos momentos de pausa. Los personajes estarán mejor definidos y será únicos gracias a las habilidades y sus armas.



» entrado el próximo año, hasta junio concretamente. Y es que del 7 al 9 de este mes se celebrará en Los Ángeles la decimoséptima edición del E3, donde las compañías más importantes del planeta darán a conocer las novedades de cara a la nueva temporada. Hasta entonces podéis fiaros a pies juntillas de esta pequeña guía que os proporcionamos. ■

EL PRÓXIMO E3 DE LOS ANGELES SERÁ, PROBABLEMENTE, EL MÁS IMPORTANTE DEL ÚLTIMO LUSTRO



GHOST RECON FUTURE SOLDIER

Una de las apuestas más fuertes de Ubisoft para 2011 es esta nueva entrega de su shooter táctico por excelencia que en esta ocasión parece girar hacia la acción, siguiendo los pasos de *Modern Warfare 2* o *Bad Company* de EA. El apartado táctico seguirá estando presente gracias a las increíbles armas del soldado del futuro.

DIABLO III

El juego de Blizzard no está confirmado para el año que viene, pero teniendo en cuenta que la mayor parte del mismo va a quedarse tal y como lo conocemos y que sólo se van a mejorar los detalles, es posible que ***Diablo III*** vea la luz en 2011. Esperemos.

THE AGENT

Nada se ha vuelto a saber de este desarrollo que Rockstar prepara en exclusiva para PS3, excepto que lo hace Rockstar North y que está basado en el mundo de la contrainteligencia, el espionaje y la guerra fría de los años setenta. Qué interesante...



TWISTED METAL

Los fans de los anteriores *Twisted Metal* saben de lo que hablamos cuando decimos que ya hacía falta un juego de coches que dejase quemar vivos a los adversarios. Por fin la saga más 'carnicera' de todos los juegos de conducción llega a PS3. Los recién llegados agradecerán saber que *Twisted Metal* es un título de combates y conducción en los que las armas, las mejoras de los coches y la música mandan.

BODYCOUNT

Cuando dos de las cabezas pensantes de Criterion se marcharon para formar Guilford Studios nadie sabía que escondían un potente shooter como este ***Bodycount***.





KNIGHTS CONTRACT

Este hack'n slash de Namco Bandai nos pone en la piel de Heinrich, un verdugo de brujas en una Edad Media fantástica de una Alemania alternativa que tratará de proteger a Gretchen, una bella bruja a la que, por cierto, él ya ejecutó.



RED FACTION ARMAGEDDON

Una de las sorpresas para el año que viene. Cambia el registro de los anteriores *Red Faction* porque parece que esta vez sí, los avances técnicos de Volition servirán para algo en el juego.



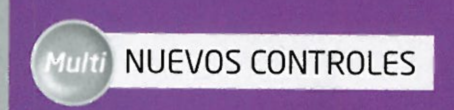
XCOM

Hay shooters de guerra y shooters espaciales. ***XCOM***, una saga que nació hace ya 16 años, plantea una historia en la que el enfrentamiento de humanos y alienígenas se desarrolla en la Tierra. Un agente del FBI enfrentado a una plaga extraterrestre y todo tipo de avances tecnológicos a nuestro alcance. Suena a clásico y suena a nuevo. Por lo que se ha dejado ver hasta el momento, el juego tiene una pinta impresionante. Planificado en primera persona, el estudio detrás del título es 2K Marin, los mismos de *Bioshock 2*, y veremos muchos de los elementos que triunfaban en Rapture aplicados a la batalla definitiva.

WARHAMMER 40.000 SPACE MARINE

Basándonos en el violento y caótico universo de Warhammer, este *Space Marine* plantea un shooter en tercera persona al que Relic Entertainment ha querido aportar un toque de rol.





Los días de los controladores convencionales y los joystick están contados, ahora toca jugar moviendo el cuerpo

EL FIN DEL MANDO

Sony nos ha deslumbrado este año con Move y Microsoft con su Kinect, pero fue Nintendo quien lo inició todo con su visionario WiiMote. He aquí la historia de una revolución en los videojuegos.

A finales de este año todas las videoconsolas del mercado se habrán subido al carro del control por movimientos, Playstation 3 con sus nuevos mandos Move y Microsoft prescindiendo complétamente de mando utilizando su tecnología Kinect. Pero no hay que olvidar que toda esta revolución la inició Nintendo, como casi siempre, con el lanzamiento de Wii y su WiiMote. Además, la compañía nipona no asiste impasible al asalto de sus competidoras y busca el siguiente paso segura de haber recibido en su Wii cantidad de ideas de manejo nunca antes vistas.

La tecnología del Wii Remote en sí demostró funcionar a las primeras de cambio por las similitudes con un mando a distancia convencional (a una mano) o para aplicaciones tan sencillas como mover un puntero en pantalla o agitar el mando para acciones simples. Apuntar y menear eran nuevas posibilidades, sí, pero no las únicas, pese a ser pronto explotadas. Se puede mirar mucho más allá para descubrir en casi cuatro años de catálogo una gran variedad de géneros afectados, mejorados o evolucionados por el mando de Wii y los accesorios.

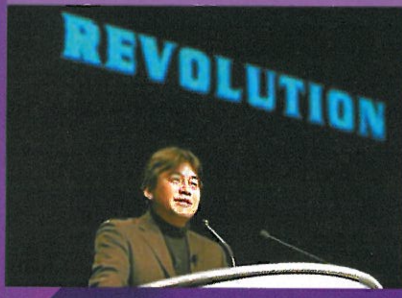
Hardware e ideas han ido encontrándose en este tiempo, mientras cada sector de la industria asumía la novedad desde su perspectiva. Competencia, innovación, sensaciones en los usuarios y unos títulos/fórmulas dignos de recordar porque se manejan de formas nuevas y que realmente funcionan.

Mover y apuntar

Pronto surgió un nuevo reto para el cerebro del jugador: sincronizar su pulgar izquierdo con su pulso apuntando con la derecha. La mano derecha siempre se había empleado en combinaciones de botones, y comenzó a destinarse algo más a movimientos de cámaras y giros cuando

2005

[E3] Iwata se saca de un bolsillo Revolution, presenta cuatro cosas y dice que la clave está en un control que enseñarán... después. Sony presenta su mando 'Boomerang'.

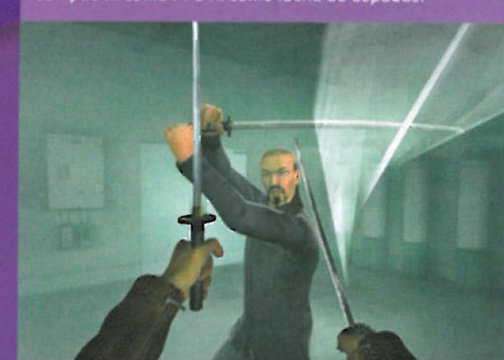


[TGS] Un vídeo que suena a futurista presenta un mando para una sola mano que puede moverse, girarse, apuntar y que tiene muy pocos botones (¡sacrilegio!), aunque se le conectan accesorios como una pera que también se puede agitar y lleva un joystick.



2006

[Abril] Revelado Red Steel. Terminado con prisas, no cumplió ni como FPS ni como lucha de espadas.



[E3] Wii se lleva de calle a los asistentes en su primera muestra en público con el lema 'Playing is Believing' y descubrimientos como Wii Sports. Sony responde por primera vez anunciando el Sixaxis, también con sensores.

[Noviembre] Lanzamiento Wii: Super Monkey Ball, Excite Truck, Kororinpa... pero Wii se cuela en los hogares con la fiebre Sports.

Multi NUEVOS CONTROLES

2007

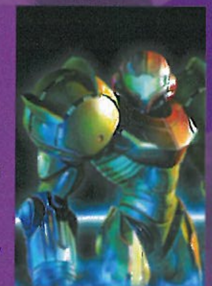
[E3] Nintendo presenta la Wii Balance Board y su rumoreado Wii Health es Wii Fit. Comienza una nueva fiebre.





[TGS] Sony decide que ya puede combinar 'rumble' y detección y lanza DualShock 3, un Sixaxis con vibración.

[Noviembre] Metroid Prime 3 es de los primeros en mover la vista velozmente en primera persona e incorpora sorprendentes gestos de mano.

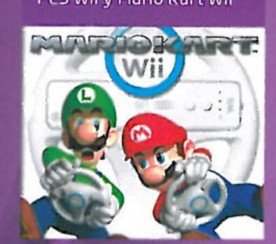


2008

[Enero] Nintendo se decide a producir el Wii MotionPlus en masa para lanzarlo en 2009.



[Abril] Lanzado el primer PES Wii y Mario Kart Wii



apareció el segundo joystick analógico. Con la llegada de esta mezcla en Wii, juegos como *Super Mario Galaxy*, *Geometry Wars*, *Sin & Punishment* o *Lost Winds* aprovechaban la velocidad, libertad y precisión de un puntero para exigir reflejos renovados e inventar combinaciones inéditas. *Pro Evolution Soccer* para Wii, por su parte, revolucionó la estrategia en el género futbolístico, haciendo del puntero una mano que movía a los jugadores como piezas de ajedrez en tiempo real.

Avance necesario

La llegada del Wii MotionPlus convirtió en realidad lo que muchos imaginaron cuando el mando de Wii vio la luz en 2005. Los movimientos restringidos a los ejes dejaban paso a la detección realista de cualquier inclinación y movimiento del mando, posibilitando operaciones con objetos que replican lo que hace el jugador casi en tiempo real. EA Sports dejó el listón muy alto redefiniendo sus apuestas deportivas (golpear la bola en el tenis o

LA TECNOLOGÍA DEL WIIMOTE DEMOSTRÓ FUNCIONAR A LAS PRIMERAS DE CAMBIO POR LAS SIMILITUDES CON UN MANDO A DISTANCIA

KINECT (XBOX 360)

Dance Central



MUÉVETE TU CUCU

Probablemente la experiencia más completa de Kinect. *Dance Central* nos obligará a mover todo el cuerpo al ritmo de hasta 90 coreografías diferentes, con un total de movimientos superior a los 600. Incluirá canciones de todos los estilos y permitirá que varios jugadores participen al mismo tiempo de esta fiesta frente a la consola, apta para todo tipo de jugadores.

Kinectimals





¡QUE LINDO ANIMALICO!

Un juego que nos propone convivir con una mascota virtual, enseñarla nuevos trucos, jugar con ella... La misma experiencia que tener un animal, pero sin recoger caquitas.



LA CÁMARA DE KINECT

Una pieza de alta tecnología, fruto de años de investación y millones de euros de inversión. Incluye sensores infrarrojos para captar la profundidad y los objetos en la sala, una cámara de video estándar que permitirá recoger la imagen, un micrófono con el que captar nuestra voz y además incluye un motor que moverá la cámara para que nos siga mientras nos movemos por la sala.





Forza Motorsport 3

SIN VOLANTE

El simulador recibirá una actualización que nos permitirá conducir sin volante con un alto nivel de simulación.

Kinect Sports



A LAS OLIMPIADAS

Bolos, boxeo, ping pong, atletismo, voley playa y fútbol. Todos ellos jugados con nuestro cuerpo.

Your Shape



EN FORMA

Un entrenador personal que nos permitirá ponernos en forma de la manera que prefiramos, del yoga al kárate.

Kinect Adventures

UNA AVENTURA

Un peculiar título que nos propone esquivar obstáculos o coger monedas a bordo de varios vehículos.

[E3] Nintendo anuncia el 'reconocimiento 1:1' con Wii MotionPlus y el Wii Sports Resort.



[Octubre] Sin & Punishment presentado al público: aplicación de los controles de Wii aclamada por los fans.



en el golf ya no será lo mismo) y Ubisoft se redimió con la mejor lucha de espadas que recordamos. *Wii Sports Resort* llevó a los salones una precisión de control por movimiento ya necesaria, haciendo de demostración de unas posibilidades enormes que aún deben explotarse con más juegos como *Zelda Wii*.

Jugar con los pies

El control del juego ya se había llevado a los pies con alfombras de baile y similares. La extendida tabla de Wii se apoyó en la diferencia de presión sobre cuatro sensores para cambiar las posibilidades de los juegos de equilibrio. *Wii Fit* inauguró el invento con juegos demostrativos y ejercicios para el bienestar, pero el complemento ha servido para moverse sobre la nieve de forma realista (*Shaun White*) o también como oportuno empujón adicional a los puzles de equilibrio (*Super Monkey Ball*).

Rarezas geniales

Son los más arriesgados, quizás los más llamativos. Hay un puñado de juegos basados en aplicaciones ingeniosas del control que marcan totalmente su jugabilidad, haciéndola única. Con *No More Heroes*, a Suda51 se le ocurrió que las secuencias de golpes cambiarían según la postura del mando al atacar; *Metroid Other M* se juega tipo NES, pero incorpora un cambio a primera persona en cualquier momento para que se apunte a la pantalla; en *Trauma Center* fue casi todo puntero, pero pidió coordinación y habilidad girando a la vez la muñeca; *Boom Blox* revolucionó los juegos de puzles permitiendo construirlos apuntando y destruirlos con gestos de brazo; *Wii Music* se presentó con una dirección de orquesta virtual que nadie ha sabido imitar; *Zack & Wiki* propuso una aventura de puzles en los que intuir cómo moverse y *Let's Tap* se recordará por con-

MOVE (PLAYTATION 3)









PlayStation®Move

MANDOBLES EN EL AIRE

Un año después de su anuncio, Playstation Move, el sistema de detección de movimiento de Playstation 3, está listo para su lanzamiento. Este será, concretamente, el próximo 15 de septiembre y llegará en diferentes packs, dependiendo de si ya tienes tu cámara para Playstation 3 (PS Move, 39,99€; Navigation Controller 29,99€; Estación de carga, 29,99€; Mando, cámara y demos, 59,99€; Mando, cámara y consola, 399,99€). También se lanzará una pistola para jugar a títulos como *Time Crisis* y tendrá un precio de 19,99€. Nosotros ya hemos probado la tecnología PS Move con algunos de los títulos de Sony y tenemos que decir que, en general, nos ha resultado tremendamente preciso. Un sistema que captura y reproduce todos nuestros movimientos (de la mano, muñeca, antebrazo y brazo) de forma casi exacta. Sus aplicaciones pueden ser muchas y el futuro de este sistema se presenta muy prometedor.



Eye Pet

PARTY GAMES 'A TUTTI'

Evidentemente, la primera aplicación de Move generará un cerro de juegos tipo Party Games, siguiendo la estela que Sony ya explotó con su cámara. Los primeros serán *Sports Champion*, *Eye Pet*, *TV Superstars* o *The Shoot*. Haz hueco en el salón.



Tiger Woods 11

MEJORA TU PUTT

Hay juegos que están obligados a adaptar la tecnología de captura de Playstation 3, como los títulos de golf. Como no podía ser de otra manera, la nueva entrega del simulador de EA podrá controlarse con un mando de PS Move. Coloca los pies, dobla un poco las rodillas y dale fuerte.



Singstar

CANTA, BAILA Y TOCA LA GUITARRA

La famosa saga de karaoke de Sony también se beneficia de opciones adicionales gracias a Move. El nuevo *Singstar Dance* te permite bailar mientras cantas tus canciones favoritas, y el nuevo *Singstar Guitar* permitirá aporrear acordes mientras damos el do de pecho o compartimos canción con un colega.



SOCOM 4

A TIROS CON LAS MANOS

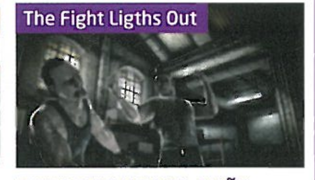
Sony no ha reservado las bonanzas de su nuevo sistema de detección de movimiento para nuevos productos de estilo Game Party, sino que lo ha adaptado también a sus franquicias más 'hardcore'. La nueva entrega de *SOCOM* será compatible con Move.



Sorcery

DALE A LA VARITA

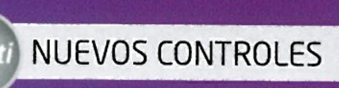
Uno de los títulos más interesantes que mostró Sony en el pasado E3 fue *Sorcery*. Este juego nos mete en la piel de un aprendiz de mago y convierte nuestro mando de Move en una varita mágica. A golpe de varita lanzaremos diferentes hechizos.



The Fight Ligths Out

DONDE PONGO EL PUÑO...

Otra de las demos que mayor sensación causaron en el E3 fue la de este juego de lucha que está desarrollando Sony. Una especie de Club de la Lucha particular para montar en el salón y que se controla con un mando de Move para cada puño. ¡Dale duro!



NUEVOS CONTROLES

trolarse toqueteando una caja de cartón.

Sensores y cámaras

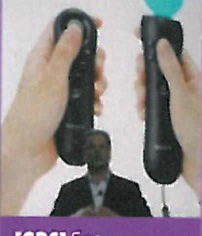
Los Wii MotionPlus incluyen 'gyro-sensors' que suman los registros necesarios para representar objetos en pantalla de forma más realista. También Sony añadió tecnología giroscópica para las inclinaciones de su Sixaxis, y aplicaciones parecidas se remontan a generaciones anteriores. *Wario Ware Twisted*, para GameBoy Advance, incluía un sensor giroscópico que empleaba mercurio.

En una línea paralela a los detectores de movimiento ha ido evolucionando el rastreo mediante cámaras. Kinect de Microsoft llega perfeccionando esta tecnología, interpretando profundidad y movimientos complejos del cuerpo sin mandos, mientras que el Move de Sony, también con la cámara junto a la pantalla, leerá la posición de las esferas incorporadas en sus mandos.

2009

[E3] MS presenta Project Natal, Sony, Wand, Nintendo el Wii Vitality Sensor.





[GDC] Sony rebautiza Wand-Arc como PlayStation Move

[Marzo] Lanzados Silent Hill, Red Steel 2.



2010

[E3] Revelación completa de Natal y Move junto a la línea de juegos de lanzamiento.

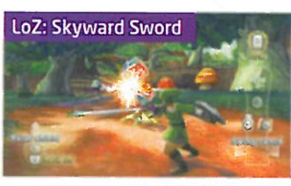


[E3] Natal se llama Kinect.



KINECT HA DADO UN PASO MÁS ALLÁ, INTERPRETANDO PROFUNDIDAD Y MOVIMIENTOS COMPLEJOS SIN LA NECESIDAD DE UN MANDO

WIIMOTE (WII)


LoZ: Skyward Sword

LA PRIMERA ESPADA REAL

Aprovechará al máximo las posibilidades de Wii Motion Plus. La espada de Link girará tal y como nosotros lo hagamos con el wiimote en casa. La próxima aventura de *Zelda* nos muestra un mundo colorista más allá de las nubes en el que habrá muchos puzzles a base de equilibrio.


Epic Mickey

ROL Y MAGIA DISNEY

Ya no sólo por el trabajo artístico detrás de un personaje de animación mítico, sino porque *Epic Mickey* plantea una jugabilidad con constantes cambios de rol en nuestro personaje. Una colorida aventura que llega a combinar dos sistemas de control, con wiimote y nunchuk y con wiimote horizontal.


Metroid: Other M

OTRA FORMA DE CONTROL

Uno de los personajes más respetados de Nintendo sorprenderá con este shooter que podrá ser en primera o tercera persona a gusto del jugador. Con el mando en horizontal, veremos a Samus en tercera persona y si apuntamos con el wiimote a la pantalla, pasaremos a primera.








Mario Sports Mix

WII SPORT CON MARIO

Los minijuegos deportivos no fallan. No lo hizo *Wii Sports* y tampoco *Wii Sports Resort*. Ahora metemos en la coctelera a Mario y el resultado es un juego con fútbol, baloncesto, tenis y demás, pero con los héroes clásicos de Nintendo de protas.


Wii Party

MARIO PARTY CON MIIS

Uno de esos juegos de pruebas en los que mola batirse con los colegas o las familia. Es para sentarse y participar. Volveremos a la estética de los Resort con los Miis de protagonistas y las pruebas serán más o menos absurdas, pero muy divertidas.


Donkey Kong Country Return

VUELTA A LAS 2D

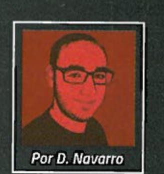
Uno de los atractivos del mando de Wii es que se puede coger de forma horizontal e imita bien al clásico mando de NES. Cruceta y dos botones son sinónimo de plataformas en 2D. Son muchos los que ya hay, a ellos se une el clásico mono estas Navidades.

CON WII LLEGÓ LA REVOLUCIÓN ANTI-MANDO

El no mando estaba inventado con las alfombras y los juegos de baile, pero la llegada de Wii (que se llamaba Revolution al principio) supuso la revolución en los sistemas de control de los videojuegos. Para casi cualquier género se requería que el jugador se levantase y se pusiese en movimiento. Llegaron los juegos de deportes, luegos los shooters, los juegos de habilidad, los sociales y los de fitness. Inventaron y adaptaron todo y las otras compañías han tenido que rendirse e imitar su gran 'jugada'.


adidas

JUEGA PARA SER EL MEJOR


Por D. Navarro

Los World Cyber Games, el festival competitivo de videojuegos más importante del mundo y el único que reúne a jugadores de todo el globo, ha vuelto a España. Si crees que eres realmente bueno en *Counter-Strike, FIFA 10, Guitar Hero 5* o *Tekken 6* tienes que apuntarte.

Se puede definir como el "Gran festival cultural de los videojuegos". Un evento internacional, el más importante, en el que participan los mejores jugadores del mundo compitiendo por ser el número uno en distintos juegos. Se lleva realizando desde 2000 y en su décimo aniversacio los españoles volvemos a estar presentes.

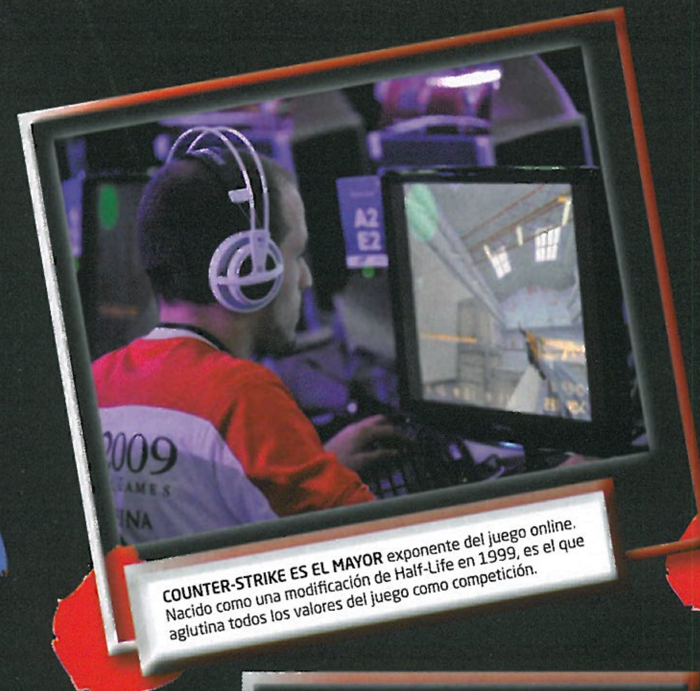
Los World Cyber Games son el mayor exponente de los e-sports, el videojuego como competición, como deporte y, a veces y en ascenso, como una manera de ganarse la vida. En España este fenómeno es muy limitado aunque incipiente, pero en países como Suecia o Corea del Sur, la auténtica potencia mundial en este campo, el gaming es una profesión.

La estructura de los World Cyber Games es sencilla. Cada país organiza dos fases competitivas dentro de sus fronteras. En España, la primera es online a lo largo del mes de julio. La segunda, a la que acudirán los mejores, será los días 3 y 4 de septiembre en el Centro Comercial Plaza Imperial de Zaragoza, y Marca Player estará allí como medio oficial. Tienes más detalles en la ficha que hay en la página siguiente.

Después de Zaragoza los ganadores irán a la Gran Final de Los Ángeles a finales del mismo mes, donde se encontrarán con los mejores de todo el mundo. Desde Alemania a Estados Unidos pasando por Brasil, Macedonia, Sudáfrica o Nueva Zelanda. Habrá gente de más de 70 nacionalidades.

Este año los juegos oficiales para España son *Counter Strike 1.6, FIFA 10, Guitar Hero 5* y *Tekken 6*. Si quieres participar en cualquiera de los títulos simplemente te tienes que inscribir a través de la web oficial, ¿a qué esperas?:
> **http://es.wcg.com/**. ■





COUNTER-STRIKE ES EL MAYOR exponente del juego online. Nacido como una modificación de Half-Life en 1999, es el que aglutina todos los valores del juego como competición.



EL AÑO PASADO LA final se realizó en la ciudad china de Chengdu. Participaron 900 jugadores de 80 países diferentes y se celebró del 11 al 15 de noviembre de 2009.

LA FICHA

TITULOS

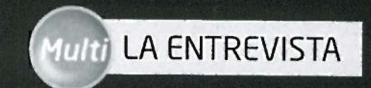
- *Counter-Strike* (PC) - 5 jugadores
- *FIFA 10* (PC)
- *Guitar Hero 5* (Xbox 360)
- *Tekken 6* (Xbox 360)

FORMATO DE COMPETICIÓN

- Juegos de PC: Fase clasificatoria en línea. Los ocho mejores de *Counter-Strike* y los 16 mejores de *FIFA 10* se clasifican para la final de Zaragoza.
- Juegos de Xbox 360: Torneo directamente en Zaragoza.
- *GH5:* Se irán poniendo diferentes canciones durante el viernes y el sábado por la mañana. Los jugadores que consigan la mayor puntuación se clasifican para la final del sábado por la tarde.
- *Tekken 6*: Se disputan mini torneos de 16 jugadores durante el viernes y el sábado por la mañana. Los ganadores de cada torneo se clasifican para la final del sábado por la tarde.

EL PAÍS QUE QUEDÓ primero en el medallero fue Corea del Sur (tres medallas de oro, dos de plata y tres de bronce). Segunda, muy lejos, terminó Suecia (dos de oro y una de plata), seguida de Alemania con una de cada. España no estuvo.

HAY COMPETICIONES DE TODO tipo y de muchos juegos, tanto en solitario como por equipos. Tras nuestra ausencia el año pasado es hora de que nos hagamos valer. ¡Apúntate!



EDUARDO LÓPEZ, DIMEGIO CLUB

"EN ESPAÑA POTENCIAL HAY DE SOBRA"

EDUARDO ES JEFE DE REDACCIÓN Y MARKETING DE DIMEGIO, UNO DE LOS CLUBS DE JUGADORES PROFESIONALES MÁS IMPORTANTES DE ESPAÑA. Estarán presentes en los World Cyber Games.

› ¿Qué es el gaming?



› Es todo aquello que engloba a las competiciones de juegos, normalmente de manera profesional. El gaming como tal se empezó a conocer en 1999 tras la creación de *Counter-Strike*. Con este título muchos jugadores se lanzaron a competir contra otra gente. A día de hoy sigue siendo muy importante.

› ¿Qué hay que hacer para convertirse en jugador profesional?

› Como cualquier meta que te propongas en tu vida se necesita constancia, empeño y estabilidad. Hay que fijarse unos objetivos ambiciosos y no renunciar, así como dedicar diariamente un periodo de tiempo para entrenar.

› ¿Se puede vivir de ser jugador profesional? Si no es así, ¿Cuándo crees que se podrá?

› Sí se puede vivir, pero sólo los mejores. Depende, como en cualquier deporte, de lo bueno que seas. En España aún es muy difícil, pues vamos con mucho retraso en relación con otros países. Hay mucha gente que aún ve los videojuegos como algo nocivo y además estamos detrás tecnológicamente.

› ¿Cuál es el nivel de España en relación con el resto del mundo?

› Nuestro país poco a poco se va dando más a conocer y a ser tomado en cuenta aunque el progreso es algo más lento del que nos gustaría, ya que nuestros chicos están compitiendo en juegos que para ellos son un hobby contra gente que está trabajando, por lo que las horas de entrenamiento y el empeño que unos y otros pueden dedicar difieren mucho. Eso sí, potencial aquí hay de sobra.

› ¿Cuáles son las grandes potencias?

› Además de los países del norte de Europa (Alemania, Suecia, Dinamarca...), si uno destaca por encima de todos, es Corea del Sur. Allí el gaming es deporte nacional. Incluso se televisan las competiciones como si fuera fútbol. ¡Te lo ponen hasta en los taxis!

CARLOS MUOZ, PROFESIONAL DE FIFA

"LA CLAVE ES QUE TE APASIONE EL JUEGO"

FIFA SERÁ UNO DE LOS TÍTULOS CLAVE EN LA PRÓXIMA EDICIÓN DE LOS WORLD CYBER GAMES. Y España cuenta con uno de los mejores jugadores. Ha ganado varios premios individuales desde hace varios años y en 2007 representó a la selección española en la Gran Final Internacional de los World Cyber Games, que ese año se celebró en la ciudad alemana de Colonia.

› ¿Cuánto tiempo llevas jugando a FIFA como profesional?

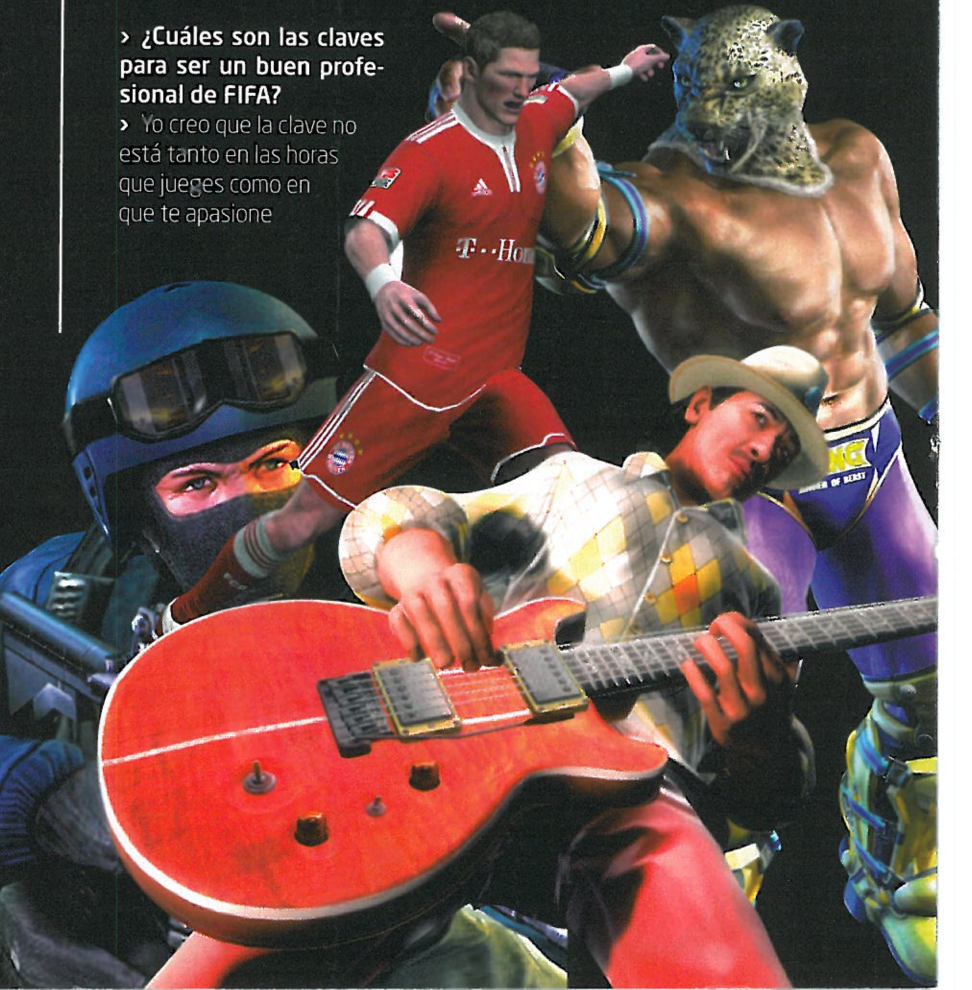
› Quizá el paso lo di en el año 2006, en ese momento la verdad es que mejoré mucho y conseguí dar el salto de calidad que me hacía falta para conseguir ganar algunas competiciones.

› ¿Cuáles son las claves para ser un buen profesional de FIFA?

› Yo creo que la clave no está tanto en las horas que jueges como en que te apasione el fútbol y el juego. Si te gusta, tienes un 80% hecho para ser un gran jugador, el otro 20% es el interés que le pongas y el tiempo que dediques a mejorar día a día, porque lo difícil no es llegar arriba sino mantenerte entre los mejores, ya sea en un pequeño grupo o liderando un auténtico batallón de jugadores profesionales.

› ¿Qué equipo utilizas tú y cuál es el que más utilizan los profesionales?

› Yo, como la gran mayoría, utilizo a Brasil. Es el equipo que mejor calidad tiene en esta edicción, aunque Inglaterra por su velocidad también me gusta. La velocidad es importante.



MONDO PIXEL

¡¡AHORA EN OFF-SET!!

LECCIONES EN CÓMODAS ENTREGAS MENSUALES PARA ENTENDER LOS VIDEOJUEGOS DE FORMA DISTINTA

POR JOHN TONES

Mondo Píxel: Las respuestas a todo excepto a qué demonios están esperando para lanzar un Rock Band KISS.

El E3 de este año fue tan aburrido que se podría resumir en este espacio. Y me sobran caracteres.



JOHN TONES
El responsable de todo esto

INFRAGÉNEROS DEL AMOR

Aunque lo probé levemente en su día, he tenido ocasión de recuperar y jugar con calma al *House of the Dead: Overkill*, que me ha recordado por qué me gusta tanto el subgénero de los tiroteos sobre raíles. Wii, por motivos obvios, es la única consola que cultiva esta variante paralítica de los shooters en primera persona (salvemos el digno pero algo desalmado *Time Crisis* para PS3), con aportaciones que van desde lo decente (*Ghost Squad*) a lo estupendo (como los spin-offs de *Resident Evil* o *House of the Dead 2 & 3 Return*). Este *Overkill* se debate con gracia entre los mostrencos 'made in House of the Dead' de toda la vida y la última moda de reivindicación del cine grindhouse. Sólo se le puede achacar su asequibilísimo nivel de exigencia, incluso en los niveles más difíciles, que lo distancian definitivamente del frustrante pero admirable espíritu arcade de anteriores entregas.
Los shooters sobre raíles son el equivalente al género puzzle en versión juego de acción. No exigen seguir un argumento o desentrañar pistas, no hay que buscar indicaciones ocultas en líneas de diálogo que hay que sacar con pinzas al personaje secundario de turno... sólo hay que preocuparse por los reflejos, la velocidad y la habilidad. En cierto sentido recupera el estilo de los videojuegos clásicos (y los juegos analógicos, por descontado) antes de que se vieran contaminados por la narrativa del cine y el cómic. Es decir, juego en estado puro. Minijuegos que son, en realidad, megajuegazos.



PATINAZOS VIRTUALES

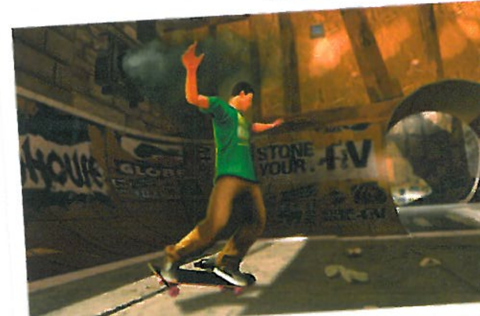
SKATE OR DIE

Para quienes tenemos la coordinación corporal de una morsa atiborrada de barbitúricos, los juegos de skate nos abren una zona prohibida: los parques públicos.

Aunque normalmente se categorizan dentro del subgénero de deportes, los juegos de skate siempre han sabido captar la esencia callejera, gamberra y ruidosa de esta actividad, muy física pero poco competitiva. Desde juegos como *720°* o *Skate or Die!*, los juegos de skate han puesto el acento en la acrobacia, la exhibición y el trompazo, y mientras que otros géneros evolucionaban gráficamente en la búsqueda de la muerte más espectacular y el efecto gore más impactante, los juegos de skate han luchado por enseñar la pirueta más loca y la castaña más recia contra el asfalto.

El juego de skate por excelencia siempre ha sido la franquicia *Tony Hawk's*. Con un sistema de juego que ha evolucionado muy poco desde sus primeras entregas, la saga siempre ha exigido la memorización de combos de teclas de la forma más rítmica y fluida posible, en una imprudente mezcla de subgéneros pseudomusicales y de lucha. El problema: cuando la serie tocó cierto techo técnico, las acrobacias comenzaron a ser menos realistas y las novedades más superficiales.

Todo eso cambió con la serie *Skate*, que a pesar de la velocidad a la que se publican entregas, parece mantener la dignidad gracias a un impecable sistema de control que replica de forma natural, casi orgánica, los movimientos a ejecutar sobre la tabla. Una apuesta que ha revitalizado el género y para la que aún aguardamos una contrarréplica en condiciones... ■



720 GRADOS

LOS ORÍGENES DE LA TABLA

Este juego de Midway revolucionó unas cuantas cosas en las salas de recreativos cuando se lanzó en 1989. Para empezar, el mueble era más grande de lo normal. Para seguir, tenía unos altavoces infernales por los que atronaba la estupenda banda sonora del juego. Y para terminar, se veía a una resolución mayor de lo usual. Todo acompañando a un juego excelente, que mezclaba acción y habilidad en un parque lleno de pruebas y desafíos para el patinador.



Web del mes: videojuegosysociedad.com. Daniel Jiménez analiza desde la crítica al sistema judicial japonés...



VUELA COMO UN PAJARILLO
La acrobacia ejecutada de forma fluida y sin acabar comiendo tierra es el centro neurálgico de todos los juegos modernos de skate.



PROVING GROUND
Es la última entrega hasta la fecha de *Tony Hawk's* (quitando el malhadado *Ride*), e incluía la posibilidad de crear tu propio parque de skate.



DISPARATES VARIOS
La falta de innovación ha llevado a la creación de personajes estrambóticos, barridos por el huracán *Skate*, que ha devuelto al género a sus raíces.



FATALIDAD

CHOOSE YOUR DESTINY

Me gusta decir que nada de este E3 me ha impresionado, pero no es cierto: las cosas que se han visto del nuevo *Mortal Kombat* me han hecho caer de rodillas contando los días que quedan hasta el lanzamiento de este disparate. Una nueva entrega de jugabilidad absolutamente 2D (no falsas 3D, como era *MK vs. DCU*), y volviendo a los fatalities macabros y los personajes que parecen descartes de una línea barata de los Masters del Universo. Ed Boon, haz lo que quieras conmigo. Soy tu perrita obediente. ■



NAUGHTY BEAR

OSOS AMOROSOS TOCAN LOS BEMOLES

Con dolor tengo que reconocer que no he disfrutado demasiado del reciente *Naughty Bear*. Encaramado a la moda de pervertir cuentos de hadas tradicionales (como hacía el tampoco muy excepcional, pero desde luego más divertido *Fairytale Fights*), *Naughty Bear* es la historia de un oso muy poco amoroso que aniquila y masacra a sus congéneres. Lo singular es que gran parte del juego está muy cuidado: hay abundantes submisiones, variedad de armas, múltiples formas de mejorar al personaje... pero el control es un caos y está poco afinado hasta un punto casi injugable. Una pena: el invento prometía. ■

¿A qué juego ahora?

A todo esto estoy jugando durante estos días. Un diario videolúdico en formato telegráfico.



SPLIT/SECOND PS3

BURNOUT, PRE-BURNOUT
Al final no ha sido el juegazo soberbio que esperaba, pero sí que es un apaño muy interesante de los arcades de conducción más locos. Cuando no hay Burnot, buenas son tortas.

BRUCE LEE: ROL GBA

EL PEQUEÑÍSIMO DRAGÓN
Escribiendo el Mondo Viejuno de este mes me han entrado ganas, obviamente, de retomar este soberbio arcade de plataformas y artes marciales. ¡Imprescindible!



JOE DANGER PSN

MIRA MAMÁ, SIN CABEZA
La sorpresa descargable del mes es este estupendo y aparentemente sencillo juego de velocidad y acrobacias que oculta varias capas de complejidad jugable. Está disponible desde ya en Playstation Network.

VIGILANTE ARCADE

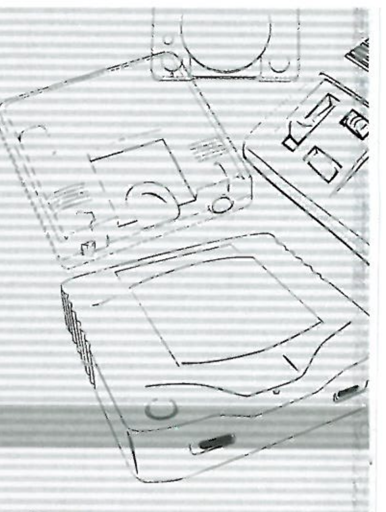
La peligrosa idea de "Una partida rápida y me voy a dormir" me lleva a una noche en vela con este extraordinario clon de 1988 del mítico "Kung Fu Master", este obra de Irem.

BULLET-TIME PC

En esta añeja joyita de naves de Terry Cavanagh tendrás que aguantar el mayor tiempo posible con vida. Juégalo en ***www.kongregate.com/games/TerryCavanagh_B/bullet-time***

MONDO ¡¡PÍXELES COMO PUÑOS!! VIEJUNO

Lo clásico siempre es actual. Descubre por qué con nuestra sección mensual más conservadora.



POR JOHN TONES



¿HAS VISTO UN SUEÑO ANDAR?

Reviso los clásicos cortos animados en blanco y negro de Popeye de los hermanos Fleischer y me reencuentro con el maravilloso "A dream walking", de 1934. En él, una Olivia sonámbula y en camisón deambula de noche por un edificio en construcción, mientras que Popeye y Brutus se alían ocasionalmente para impedir que se despierte y caiga al vacío. Me recuerda de forma extraordinaria a un videojuego clásico, con plataformas que se mueven, objetos inanimados que cobran vida y peligros tomando la forma de los elementos más cotidianos. Para colmo, descubro que este episodio inspiró una fase de bonus de la versión de móviles del juego de Nintendo de Popeye (1982), que en su origen iba a ser nada menos que el Donkey Kong. El círculo formado con vigas y barriles se cierra... casi cincuenta años antes de que se inventaran los videojuegos. Increíble.

Continue [y/n]

A tope con lo rancio. Lo mejor de lo más clásico.

SPACE BOMBER
La sección ShootXploitation de la web de Mondo Píxel me descubre este shooter de Psikyo, reciente en el tiempo pero de corte clasiquísimo.

LO RETRO ES MODERNO
Baggage es a la vez muy retro y muy moderno. Visualmente chirriante, de mecánica desvergonzada y humor borde: muy tremendo. Jugarlo en: *www.indiegames.com/blog/2010/06/freeware_game_pick_baggage_dar.html*

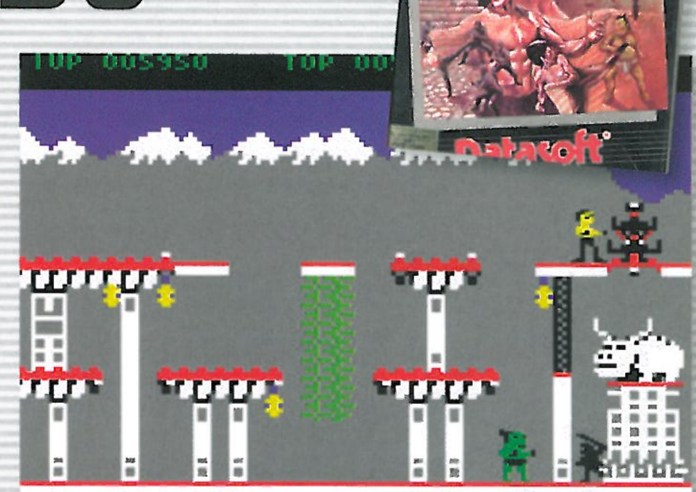
BRUCE LEE

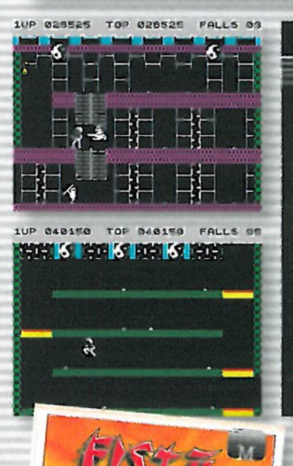
EL DRAGÓN PIXELADO

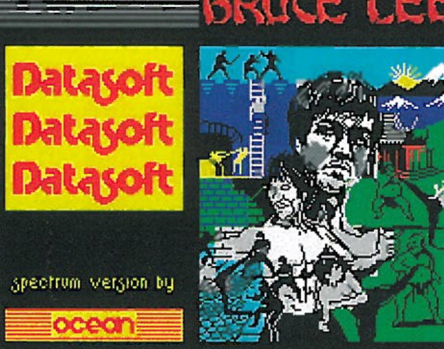
El mito de las artes marciales protagonizó una aventura que se convirtió en un clásico del género.

Hace nada hablábamos de los videojuegos de artes marciales competitivas, tipo *The way of the exploding fist*, y en todos ellos destacábamos lo cuidado de su ambientación, que con cuatro pixelazos y una buena paleta de colores (los sistemas que podían, claro), se alcanzaba un aire oriental envidiable. Luego estaba lo sosegado de sus mecánicas, que contrasta, aquí sí, con el *Bruce Lee* de Data Soft, que fue lanzado en 1984 para prácticamente todos los sistemas domésticos de la época: un juego de acción trepidante en el que al protagonista más le valía no quedarse quieto ni un segundo.

Sin absolutamente nada que ver con las películas de Bruce Lee (salvo levísimos detalles que recuerdan a Operación Dragón o Juego con la muerte), el protagonista debe recoger unas lámparas para ir abriéndose camino por decorados propios de película de tollinas dinásticas. Con un sonido inmortal (sin música de ambientación, lo único que se oye son los pasos de Lee, que parece que lleva tacones, y los castañazos contra ninjas y unos extraños seres de color verde que pueblan los decorados), *Bruce Lee* es un ejemplo paradigmático del "menos es más" tan propio de los juegos retro. Pero también lo es de un concepto de la diversión muy de película de Lee: grito, bofetada y a correr.







LOS CLONES DE BRUCE LEE
La prematura muerte del actor desató la proliferación de clones como *Bruce Le*, *Bruce Lei* o *Bruce Liung*, que también se dejaron caer por los juegos. Revisad las portadas de *Exploding Fist* y su secuela, y personajes como Fei Long en *Street Fighter* o Marshall Law en *Tekken*. El Pequeño Dragón no descansa.





Llévate a casa lo último en videojuegos enviando 1 sólo SMS al ***25900**** con la palabra clave de cada regalo. Los ganadores serán contactados por teléfono. ¡Anímate y participa!

*Coste total del envío del SMS: 1,42 euros (impuestos incluidos). Nvía Gestión de Datos, S.L.: 902354525 – info@nviasms.eu.
Bases y política de protección de datos publicadas en www.marcaplayer.com

ESTE MES...

APPLE

MP IPOD

1 IPOD TOUCH CON 32 GB DE DISCO DURO

› ¡Vaya concursazo que te traemos este mes! Nada más y nada menos que un iPod Touch de 32 GB con el que puedes hacer de todo. Jugar con los mejores juegos de la AppStore, escuchar cientos de horas de música, conectarte a internet vía Wi-fi... ¡Brutal!



Envía **MP IPOD** al
25900*
o
MP IPOD SIN PUBLICIDAD

*Coste total del envío del SMS: 1,42 euros (impuestos incluidos). Nvia Gestion de Datos, S.L.: 902354525 – info@nviasms.eu.

SBK X

MP SBK

5 PACKS DE SBK X PARA PS3 + SUDADERA OFICIAL DEL JUEGO

› Si te gustan las motos no puedes dejar pasar este concurso. Sorteamos 5 packs de juego SBK X para Playstation 3 más sudadera. Te aseguramos que las sudaderas son increíbles y de muy alta calidad.

Envía MP SBK al 25900*
o
MP SBK SIN PUBLICIDAD

*Coste total del envío del SMS: 1,42 euros (impuestos incluidos). Nvia Gestión de Datos, S.L.: 902354525 – info@nviasms.eu.







ACCESORIOS WII

MP SPORT

5 MULTIPLAYER SPORTS KIT PARA WII

› La mejor manera de jugar a Wii Sports y Wii Sports Resort. Subsonic y Marca Player te regalamos este mes estos kits de accesorios para Wii. Incluyen raquetas, palo de golf y bate de béisbol para sentir que estás jugando de verdad. Además, son totalmente compatibles con ¡Wii Motion Plus!



Envía MP SPORT al 25900*
o
MP SPORT SIN PUBLICIDAD

*Coste total del envío del SMS: 1,42 euros (impuestos incluidos). Nvia Gestión de Datos, S.L.: 902354525 – info@nviasms.eu.

MANDO INALÁMBRICO

MP SHOCK

5 MANDOS SHOCK 3 PARA PS3 Y PC

› También regalamos de la mano de Subsonic 5 Shocks, uno de los mejores mandos que puedes encontrarte en el mercado. Es totalmente compatible con PS3 y PC, cuenta con captura de movimiento sobre 6 ejes y vibración y unas empuñadoras ergonómicas de micro caucho para que tengas bien agarrado el mando. ¡Házte con él!



Envía MP SHOCK al 25900*
o
MP SHOCK SIN PUBLICIDAD

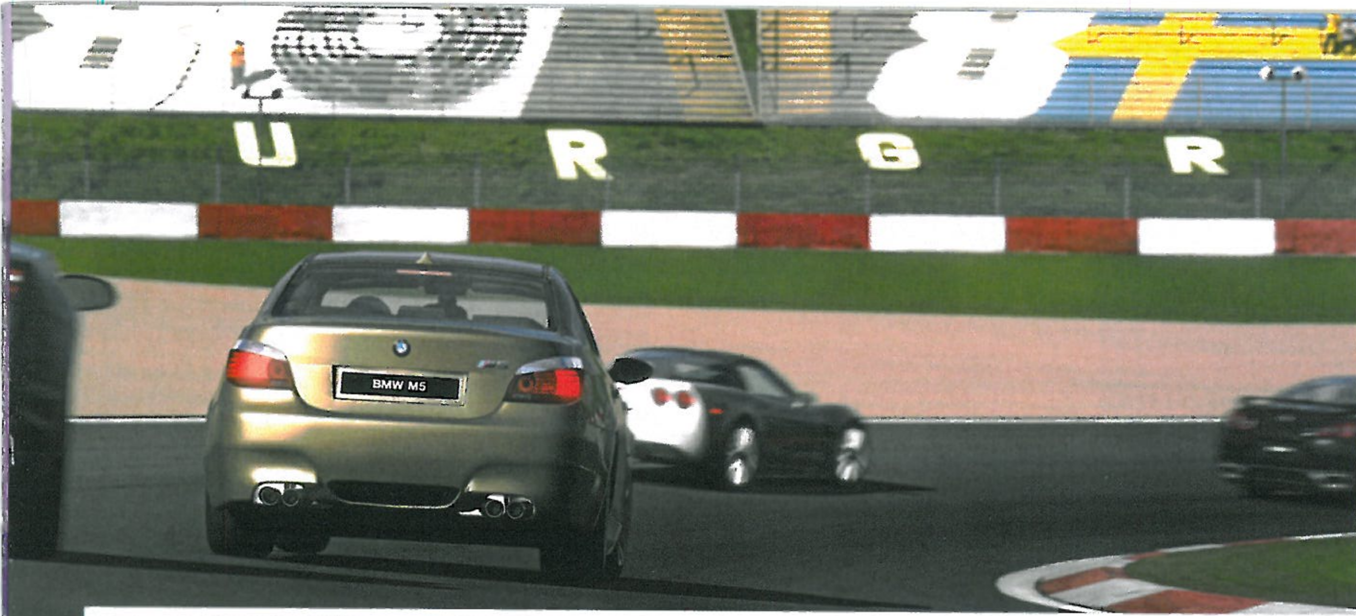
*Coste total del envío del SMS: 1,42 euros (impuestos incluidos). Nvia Gestión de Datos, S.L.: 902354525 – info@nviasms.eu.

> Avances

Los primeros vistazos de los juegos que vienen

PS3 GRAN TURISMO 5

EL JUEGO TENDRÁ CAMBIOS DE CLIMA, UN EDITOR DE CIRCUITOS MUY COMPLETO Y NUEVOS MODOS MUCHO MÁS ARCADE





Gran Turismo 5

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Polyphony Digital**
Editora: **Sony**
Lanzamiento: **Finales 2010**
Jugadores: **1-16**
Online: **Sí**


BONITO ADELANTAMIENTO EN PLENA Puerta del Sol, frente al mítico cartel de 'Tío Pepe'.


EL CIRCUITO URBANO POR las calles de Roma es una maravilla gráfica.


CADA DETALLE FÍSICO ESTÁ cuidado hasta la náusea.

EL JUEGO DE COCHES MÁS ESPERADO Y DESEADO

En noviembre acaba la interminable espera por *Gran Turismo 5*, el juego de carreras de Polyphony que marcará un antes y un después en el género gracias a la incorporación de las 3D.

Si todo se hubiese desarrollado con normalidad, *Gran Turismo 5* no habría tenido que demostrar nada a nadie. Era el mejor juego de coches, el mejor simulador de conducción, sin discusión. Era. La pregunta que hace que el público se pregunte si sigue siendo el mejor simulador de conducción es "¿qué ha hecho que *Gran Turismo 5* se haya retrasado en su lanzamiento tantas veces?". Es una historia que se repite en el mundo de los videojuegos y que suele resolverse desde la compañías de desarrollo con la frase mágica: "Hay que pulir los detalles".

Por lo que se pudo ver en la demo jugable del pasado E3 celebrado en Los Ángeles, a la que tuvimos la oportunidad de echar el guante, los detalles están ahí, sin duda, que aporten algo o no al juego será cuestión de valorarlo profundamente. Por ejemplo, uno de los anuncios de Sony en su conferencia fue la incorporación de *Gran Turismo 5* al catálogo de juegos que soporta las 3D. Tan lógico como obvio nos resulta comprender que he ahí uno de los posibles causantes del retraso de la salida del juego. Para Sony, *Gran Turismo* es una franquicia baluarte y *GT5* va a ser quien venda teles con tecnología 3D.

Pero dejando de lado todas las estrategias comerciales y fijándonos en lo que ofrece el juego, nos encontramos con una maravilla cargada de pequeños detalles.

Lo más importante de todo: los coches. Habrá más de 1000 vehículos diferentes y estarán divididos en dos clases: los coches estándar y los Premium. De los coches normales habrá unos 800 y los más de 200 coches Premium ofrecerán una serie de opciones extra como unos detalladísimos interiores y un sistema de daños mejorado respecto al de los coches estándar.

Además de los daños se añadirán pequeños elementos en los que se marca la diferencia como son el polvo, los arañazos o los restos del humo del tubo de escape porque para Polyphony el éxito de Gran Turismo reside en el cuidado los detalles.

Paseando por Madrid y Roma

En esta versión podremos salir del coche y hacer fotos. Y que mejor que hacerlo en el nuevo escenario que está basado en las calles de Madrid (área de Alcalá-Gran Vía), si bien el nombre del mismo es un enigmático Madrid Curso del Sol. Otras ciudades que se incorporan a la geografía de Gran Turismo 5 son Roma, Chicago, el circuito de Nurburgring o las calles de Kyoto.

Esta vez la cuenta atrás ha comenzado de verdad y ya llega a su fin. ■



360 PS3 PC MAFIA II

EL ASCENSO DEL SICARIO A LA CUMBRE CRIMINAL

A uno de los títulos más esperados para este año le quedan ya muy pocas semanas para su lanzamiento. Acompaña a Vito y Joe en una década de vida criminal. Del suelo al cielo.

Si te acercas a *Mafia II* como si fuese un *Grand Theft Auto* te estarás equivocando. Obviamente, comparten similitudes: una gran ciudad con libertad total para circular, persecuciones de coches, víctimas inocentes, tiroteos en cualquier lugar, policía pisándote los talones... Pero al rascar un poco más encuentras diferencias.

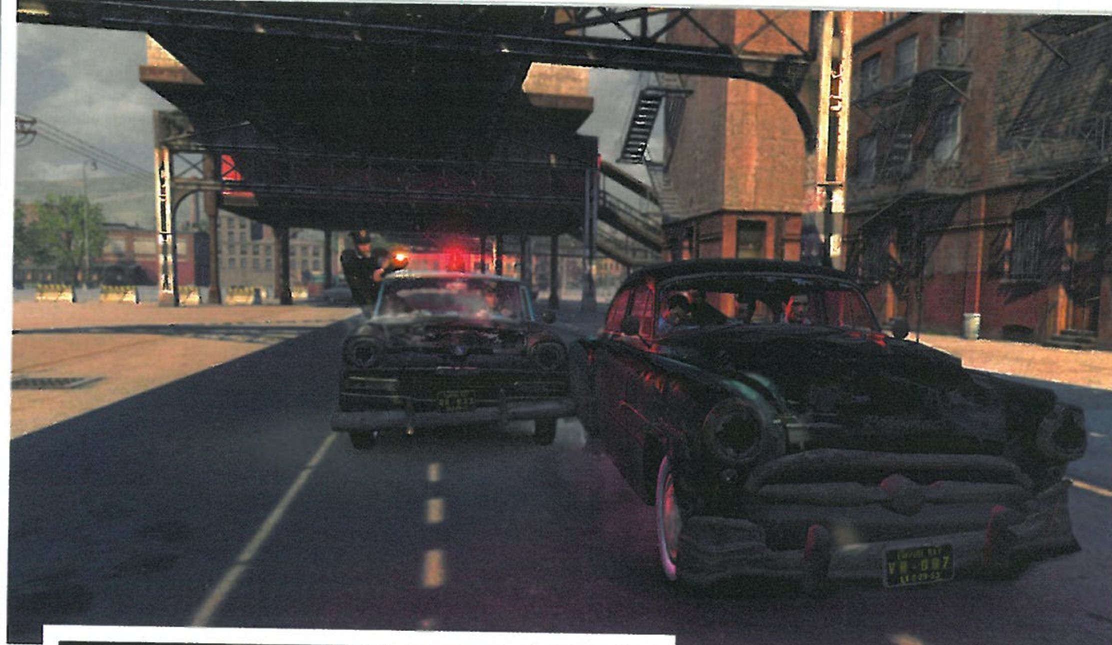
La más grande, la manera de contar historias. *GTA* siempre se ha caracterizado por ofrecerte diversas opciones a la vez que se va hilando por diferentes rutas una trama cargada de humor e histrionismo a través de misiones normalmente cortas que van activando otras más adelante.

Mafia II prescinde de eso. Lo sacrifica con el objetivo de brindarnos una gran historia más lineal en formato de capítulos como si de una serie de televisión se tratara, similar a *Alan Wake*, aunque más extensa en el tiempo interno. En la demo de cuatro capítulos que hemos jugado (unas 3 horas si los juegas del tirón) no nos hemos encontrado con varios individuos ofreciéndonos misiones a la vez sino que se sucedían una detrás de otra. Eso sí, es muy probable que podamos hacer encargos ajenos a la historia principal.

Linealidad normalmente es sinónimo de punto en contra en un título, pero aquí lo deberíamos poner en suspenso. La histo-



EL GRAN INCONVENIENTE DE Mafia II es que no tendrá multijugador

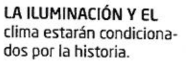






Mafia II

Género: **Acción**
Desarrolladora: **2K Czech**
Editora: **Take Two**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **27 de agosto**
Idioma:
Voces
Textos



LA ILUMINACIÓN Y EL clima estarán condicionados por la historia.



EL JUEGO CUENTA CON un buen doblaje, pero para la versión final se tiene que corregir un poco la colocación de las voces.



Vehículos

CONDUCIENDO POR EMPIRE BAY

Hay 25 kilómetros cuadrados de cuidad para explorar, repartida en dos mapeados divididos por un río pero conectados por distintos puentes. Y para recorrer esta gran extensión tendrás más de 50 vehículos entre coches, camiones y furgonetas. Al menos en la beta no hemos visto motos, por lo que lo más seguro es que no haya.
Obviamente, los vehículos están basados en modelos de los años cuarenta y cincuenta, con todos sus defectos y virtudes. Salvo los cochazos, no te esperes nada especialmente rápido, aunque la sensación de velocidad sí es satisfactoria. Además no son fáciles de conducir al principio ya que, tal y como ocurría en la época, los coches son bastante pesados y se van mucho en las curvas. La cosa es pillarle el truco y utilizar el freno de mano adecuadamente. No te aburrirás en los viajes. Tres emisoras con grandes temazos de la época te acompañarán en tus trayectos.

ES UN ERROR ACERCARSE A MAFIA II COMO SI FUESE UN GTA

ria de *Mafia* es compleja, densa y rica en matices, unos elementos mucho más difíciles de elaborar en un título más libre. Y, al menos en la parte narrativa, parece que está mereciendo la pena. Las cinemáticas que hemos visto poseen una calidad de guión de buena película de mafiosos. Ya te contamos en el avance del número 20 de qué iba la historia: el ascenso de Vito y Joe, dos amigos de toda la vida, en la mafia italoamericana de Empire City. De robar coches, de ser sicarios prescindibles en los fríos y tristes años cuarenta a pertenecer a las grandes familias de la ciudad en los coloristas cincuenta.

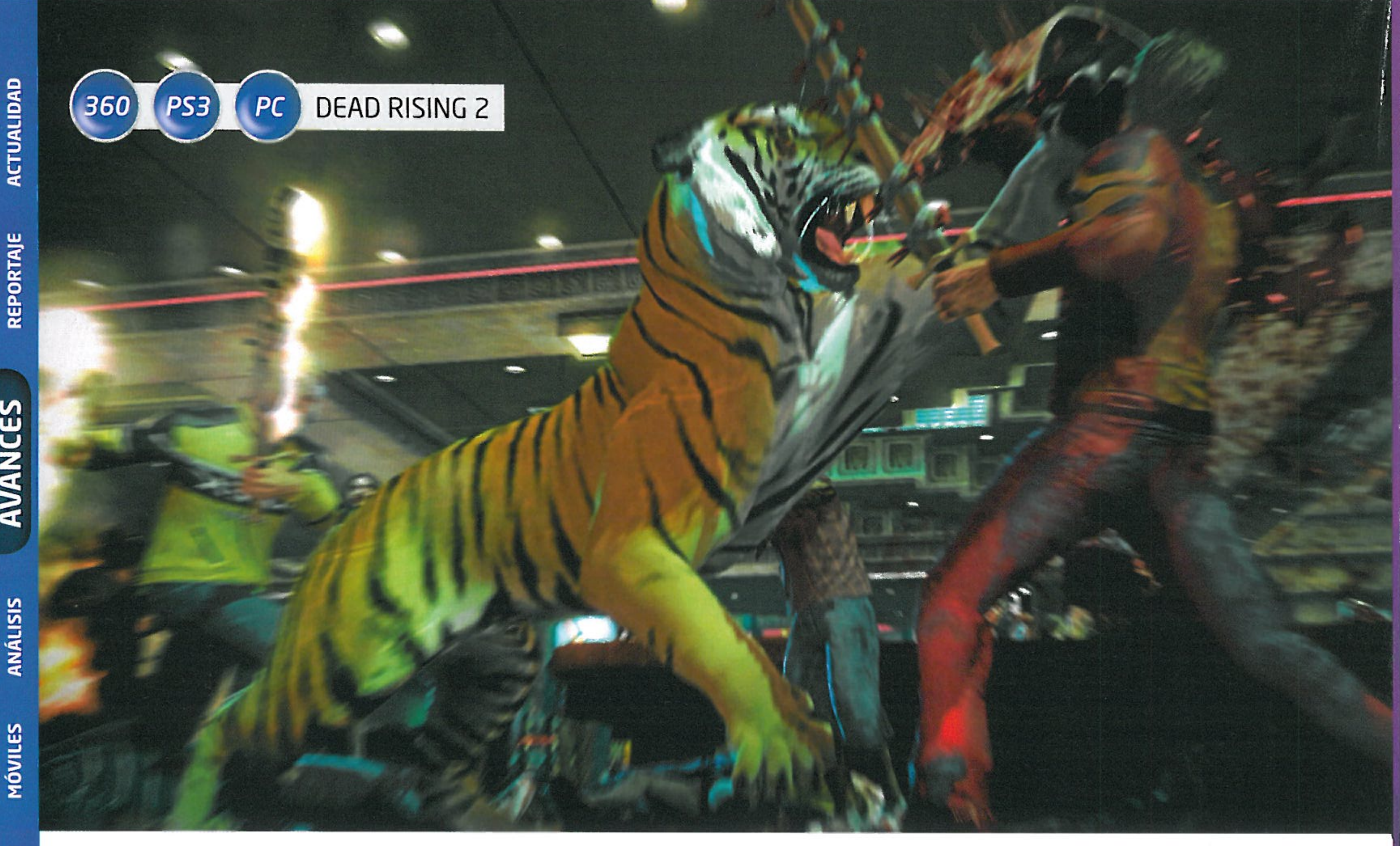
Disparando a matar

El otro punto fuerte es, sin duda, la acción pura y dura. En tercera persona y con coberturas, pero con un elemento explotado poco hasta ahora: la destructibilidad. Da igual que estés cubierto detrás del pilar de un edificio. Si viene un tío con una escopeta la destrozará lo suficiente como para hacerte daño y obligarte a salir. El motor PhysX hace que te tengas que pensar mucho con qué te cubres las espaldas. A esto se le añade una IA que hasta ahora parece bastante bien trabajada y un ritmo frenético en todos los tiroteos, que por lo que hemos podido ver está a la altura de cualquier gran shooter en tercera persona de entorno no abierto, que suelen rendir más en esta faceta.

Si os olvidáis de *GTA* y asumís que *Mafia II* es algo distinto, si la historia es tan buena como pinta en los capítulos inconexos que hemos podido ver y si, por último, nos ofrecen la suficiente variedad en las misiones como para que no sea repititivo (vehículos, sigilo y tiroteos puros le dan crédito) estaremos ante un sandbox a la altura de los mejores del género. ■



360 PS3 PC DEAD RISING 2



LAS VEGAS AL ESTILO MUERTO VIVIENTE

El apocalipsis zombi se torna en holocausto de ultratumba una vez más con lo próximo de Capcom, un título con tanta acción y humor negro que sería capaz de entretener a un muerto.

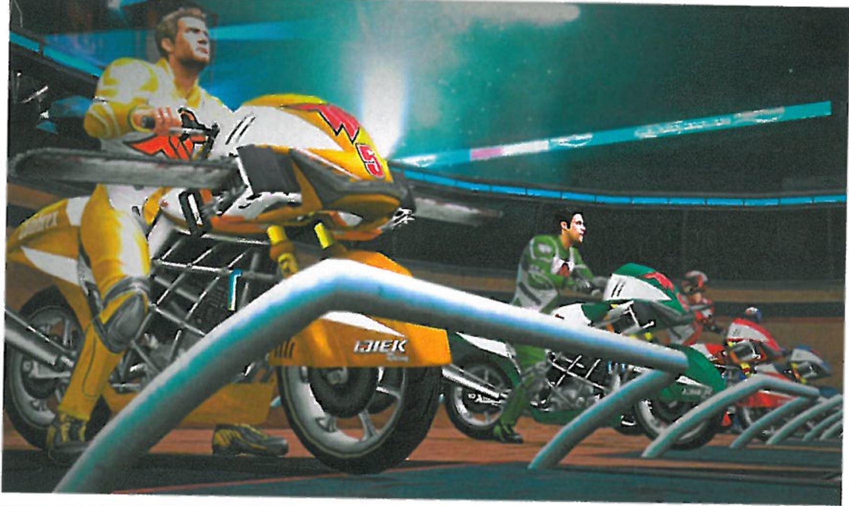
Ya os hemos comentado en más de una ocasión las virtudes de este título de Blue Castle Games producido por Capcom. Se trata de la enésima posibilidad de vivir una infección zombi masiva, vista desde un prisma en que el humor y la brutalidad a la hora de acabar con cientos de enemigos no tienen problemas de coexistencia.

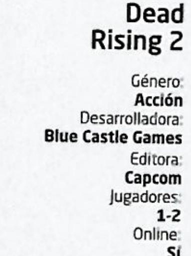
Haciendo resumen de lo visto hasta ahora tenemos a un nuevo protagonista, Chuck Greene, en una ciudad inspirada en Las Vegas y repleta de zombis hasta la bandera. En ella tendrá que vérselas contra cientos de no muertos simultáneamente mientras pulula con total libertad de movimientos por las diferentes zonas del mapa. El estilo de juego se mantiene sin cambios respecto al original, colocándonos en una lucha contra el tiempo por la consecución de una serie de objetivos (la mayor parte de ellos opcionales). Tendremos que aniquilar muertos, combinar armas, rescatar rehenes, comprar objetos y mejoras para nuestras herramientas, resolver pequeños puzles e incluso participar en toda una suerte de minijuegos que ayudarán a diversificar la aventura.

Hay que añadirle modos de juego cooperativos en la historia principal y una gran variedad de opciones competitivas todavía no desveladas.

Edición especial
PARA COLECCIONISTAS

Los usuarios de Xbox 360 y PS3 podrán adquirir la edición especial del título, denominada 'Outbreak Pack'. No se ha revelado su precio, pero sí su contenido. Incluirá, además del juego, un dvd de extras, un código para un tema, otro para contenido exclusivo y una figura de un zombi turista con un cono de carretera y una cabeza de Servbot. Estará disponible el mismo día del lanzamiento del juego normal en toda Europa, aunque de manera limitada.



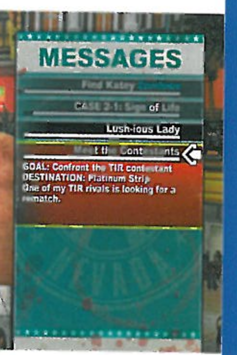
Dead Rising 2

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Blue Castle Games**
Editora: **Capcom**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces 
Textos













Dead Rising Case Zero

Sin embargo, la gran novedad al respecto de esta saga en las últimas semanas no ha sido directamente esta segunda parte, sino el contenido descargable exclusivo de Xbox 360 que llegará durante el verano. Bajo el título de *Dead Rising Case Zero* podremos vivir una precuela de los hechos de *Dead Rising 2*. Su argumento se desarrolla dos años antes de ésta y tres después del juego original. Nos sitúa en unos Estados Unidos que han conseguido controlar el brote zombi y en el papel de Chuck Greene. El héroe de este contenido descargable estará acompañado por su hija, infectada por los zombis y obligada a tomar un medicamento cada 12 horas para mantener la condición humana.

Sin embargo, en una estación de servicio, todo lo que puede salir mal sale peor y a los protagonistas les roban el coche al tiempo que aparecen nuevas oleadas de muertos vivientes.

De esta manera comenzará una carrera contra el tiempo por conseguir medicinas. Tendrá un planteamiento de acción muy similar a lo que viviremos en la segunda parte de esta franquicia, con la posibilidad de combinar armas para crear nuevos utensilios. Se ha anunciado que todo el avance del personaje que consigamos en esta expansión, que durará un mínimo de 2 horas y requerirá el *Dead Rising* original, podrá ser transferido a la segunda parte cuando ésta llegue a las tiendas el próximo 3 de octubre.

También se ha confirmado que a través de este contenido podremos tener acceso a nuevos objetos exclusivos de esta versión, aunque no se han confirmado detalles concretos de esta característica.

DR: CASE ZERO POSEE MUCHOS DE LOS ELEMENTOS DE DEAD RISING 2

Hemos podido comprobar gracias a *Case Zero* que el sistema de control se ha mejorado ostensiblemente desde la última ocasión en que tuvimos acceso a este título, y destaca el nuevo sistema de apuntado, mucho más dinámico y accesible para todos.

Se demuestra así que esta expansión es mucho más que una demostración de pago, consiguiendo que los aficionados al mundillo zombi cuenten las horas hasta el lanzamiento de este título. ■

360 PS3 DEAD SPACE 2

EL INGENIERO REPITE AVENTURA ESPACIAL

Volvemos a ver ***Dead Space 2*** en movimiento, esta vez probando la demostración del pasado E3 completa. Toda una epopeya al terror espacial más claustrofóbico. Simplemente genial.

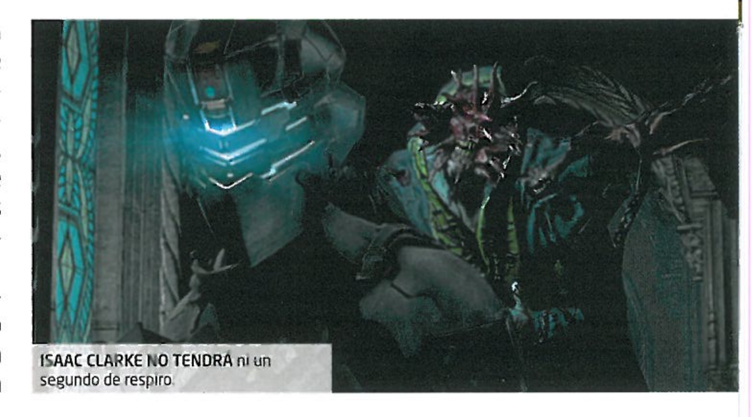
Si tuvieramos que elegir el título más prometedor del ya lejano E3 de Los Ángeles, tendríamos que decantarnos por *Dead Space 2*. Una pequeña-gran obra de arte que promete poner nuestros nervios de punta con una aventura de terror espacial.

Aquellos que disfrutaron de la primera parte sabrán a que atenerse, puesto que el propósito de esta secuela es mejorar el rendimiento de todos y cada uno de los apartados. Y es que tanto gráfica, como jugablemente e incluso en lo que a ambientación se refiere, los chicos de Visceral Games están dando el do de pecho.

La aventura nos sitúa de nuevo en el papel de Isaac Clarke, superviviente de la catástrofe del Ishimura. Han pasado tres años desde entonces y este ingeniero se dedica ahora a tareas de mantenimiento en la estación espacial Sprawl, situada en la órbita de Saturno. Sin embargo, parece que los necromorfos no van a dejarle jamás tranquilo, apareciendo de manera misteriosa en los niveles bajos de la estación. ¿A quien van a llamar? A Isaac Clarke, que tiene que sobreponenerse a las secuelas mentales de su anterior aventura para intentar salvar a esta colonia humana.

Entre las novedades que podremos encontrar hay que citar el intento del equipo desarrollador por aumentar la sensación de estar realizando algo épico. Esto se ha

DEAD SPACE 2 MEJORA CADA ASPECTO DEL ORIGINAL, CONVIRTIÉNDOSE ASÍ EN UNA DE LOS GRANDES PROMESAS DE INICIOS DE 2011


ISAAC CLARKE NO TENDRÁ ni un segundo de respiro.


PODREMOS CONTROLAR A ISAAC en sus vuelos en gravedad cero.



Dead Space 2
Género: **Acción**
Desarrolladora: **Visceral Games**
Editora: **Electronic Arts**
Lanzamiento: **Febrero 2011**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**





Otros detalles

MULTI Y PRECUELA

Otro de los detalles confirmados es que en esta ocasión se incluirán opciones multijugador competitivas, aunque no han trascendido más novedades al respecto. Lo que sí se ha podido saber recientemente es que en octubre de este mismo año llegará una precuela en forma descargable para PS3 y 360 que nos permitirá saber qué ha pasado con Isaac Clarke desde que dejó la Ishimura hasta el comienzo de ***Dead Space 2***. Será algo similar a un cómic interactivo con tres tipos de minijuegos integrados. En los próximos meses veremos que tal pinta este proyecto.

LAS LOCALIZACIONES SERÁN MUCHO más variadas en esta ocasión.



conseguido con una mejora gráfica general en cuanto a escenarios (que ahora no son exclusivamente en naves espaciales, también hemos visto incluso un templo de piedra) y al tamaño y animación de los enemigos.

Por otra parte, el rol del protagonista cobra mayor importancia. Tendremos oportunidad de conocerle mejor, pudiendo por fin verle la cara e incluso oir su voz. También será capaz de realizar un mayor número de movimientos y utilizar más artefactos y armas (mención especial a la pistola de estacas, una herramienta que dará que hablar por su espectacularidad y eficiencia en el combate).

Según nos ha confesado Steve Papoutsis, productor del título "hemos querido mejorar cada aspecto de *Dead Space* hasta el infinito." Para ello hemos hecho caso a las sugerencias de los usuarios, añadiendo algunas ideas propias." Fruto de esto se ha decidido que la duración del título sea casi el doble que la que tuvo el juego original, que era algo corto. De igual modo, también se ha confirmado que ***Dead Space 2*** será menos lineal y que además los enemigos cambiarán de localización en cada partida que juguemos.

Estas son las intenciones y a tenor de lo que hemos visto, parece que no van de farol. El proyecto sólo lleva un año en desarrollo y ya luce increíble. Marcará época. ■

VUELTA AL ORIGEN DE LA GRAN INVASIÓN COVENANT

El último juego de Bungie con Microsoft cuenta la historia que desembocó en la guerra que el Jefe Maestro desarrolló durante las tres entregas previas de Halo. El principio del fin.

Durante el E3 de Los Ángeles asistimos a dos demos diferentes de *Halo: Reach*. Por un lado la campaña individual que se hizo en la conferencia de prensa y se repetía en el cine privado del stand de Microsoft y por otro la demo multijugador del modo Firefight a la que sí pudimos hincar el diente.

Empecemos por los detalles de la campaña para un jugador. En ella se destacaban algunas de las novedades de esta entrega de *Halo* y era especialmente significativo que formábamos parte del Noble Team como un miembro más. De ahí que el juego permita que hasta otros tres jugadores realicen la campaña en cooperativo. Otro detalle importante y muy a tener en cuenta es la posibilidad de que se active un sistema de puntuación dentro de la propia campaña para tener una cierta competitividad con los compañeros. Pero sin lugar a dudas, donde la demo de la campaña de un jugador hace que el jugador se quede con la boca abierta es cuando se sube en un Saber, un nuevo vehículo que más bien es una nave espacial, y sale al espacio a combatir al más puro estilo *Galaga* y conservando las opciones de cooperación con otros tres jugadores en otras tantas naves.

Más allá de conocer cómo se originó el desastre que dio origen a la leyenda del Jefe Maestro, ya que *Halo: Reach* narra la invasión alienígena de los Covenants previa a la trilogía original, el juego sirve para conocer cómo era el mundo antes de la invasión y las motivaciones de unos y otros para entrar en conflicto.

Sí que pudimos echar mano al modo Fi-



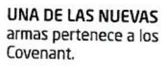




Halo: Reach

Género: **FPS**
Desarrolladora: **Bungie**
Editora: **Microsoft**
Jugadores: **1-4**
Online: **1-4**





UNA DE LAS NUEVAS armas pertenece a los Covenant.



Historia

DIRECTOS AL FRACASO

Reach es la última línea de defensa de la humanidad y el Noble Team, un equipo formado por un escuadrón de soldados Espartanos, es la única oportunidad de que la Tierra esté a salvo del ataque Covenant. Ya sabemos cuál es el futuro que nos espera: el fracaso. Pues la invasión alienígena es lo que vivimos en el planeta Halo en el resto de juegos de la saga. Sin embargo, cumplir la misión que nos es encomendada en Reach hará que los eventos se desarrollen de la forma más adecuada para el futuro de la humanidad. Los jugadores que conozcan la saga verán detalles en el juego que le harán transportarse hasta el primer juego.

refight del multijugador de *Halo: Reach* y tuvimos muy buenas impresiones y algún que otro deja vu. La suavidad del control y la fluidez de los movimientos encajaban con el control clásico del *Halo* original, pero es que a la vez iban viniendo flashes a la cabeza debido al asombroso parecido del diseño de los niveles de *Halo: Reach* con *Halo: Combat Evolved*. Si bien el combate ha evolucionado en el nuevo juego, los escenarios recuerdan al del juego original, los coloridos, los sonidos, incluso los enemigos que vuelven a ser como eran al principio.

En lo que se refiere a las posibilidades de Firefight, un sistema introducido por Bungie en *Halo: ODST* para la personalización de partidas en función de las armas, el mapa, la duración de la partida, el comportamiento del enemigos y las habilidades de las armaduras de los jugadores. En *Halo: Reach* existen algunas novedades como la posibilidad de crear partidas propias, personalizar las oleadas de enemigos, utilizar nuevos dispositivos como el jetpack o las nuevas armas, y todo ello ayuda a crear una experiencia multijugador increíble. ■



LA CAMPAÑA TE HACE formar parte del Noble Team, algo que podrás compartir con otros tres jugadores.

Edición coleccionista

UNA FORMA DE ACABAR LEGENDARIA

La Edición Legandaria contendrá el juego en una caja especial, una armadura élite para el multijugador, un libro de bocetos de la Dra. Catherine Halsey, creadora del programa Spartan, un diorama del Noble Team creado por McFarlane y de un tamaño de unas 10 pulgadas de alto, un tema de las unidades UNSC para la Xbox 360 y unos skins Spartans para el multijugador.







EL DISEÑO RECUERDA EN TODO AL PRIMER EPISODIO DE HALO

PS3 360 PC STAR WARS: EL PODER DE LA FUERZA II

CUANDO "LA FUERZA" SE CONVIERTE EN LEYENDA

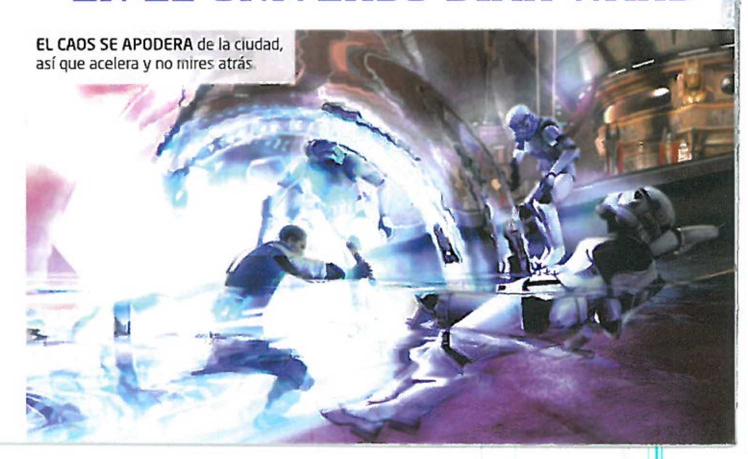
La secuela de Star Wars: El Poder de la Fuerza se centra en mejorar las habilidades de nuestro 'clonado' personaje con el uso de la Fuerza y en una mayor variedad de situaciones de juego.

Star Wars: El Poder de la Fuerza consiguió meterse de lleno dentro de la iconografía de una de las sagas de ciencia ficción más restrictivas en este sentido, La Guerra de las Galaxias. El carácter del protagonista, Starkiller, y la creación de una historia creíble por la que el joven aprendiz de Darth Vader era capaz de sacrificarse en pos de un futuro mejor para la galaxia fueron los ingredientes mágicos para ello.

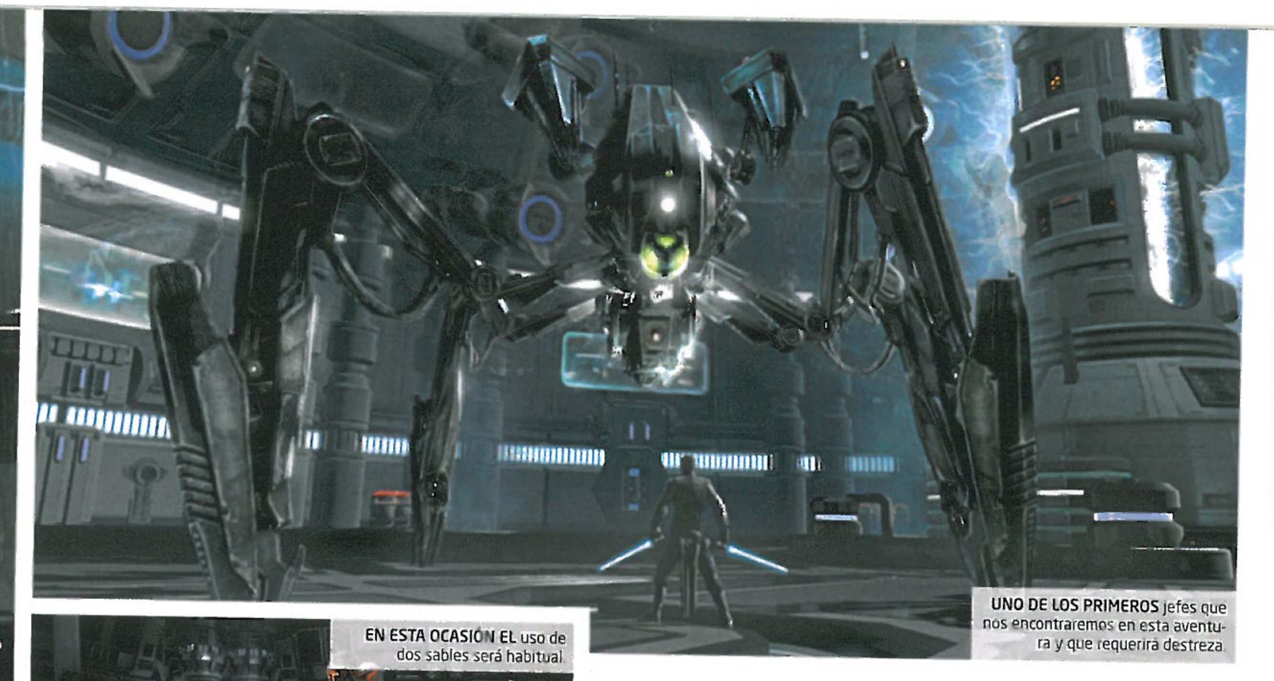
Sin embargo, el juego como tal tenía algunos detalles muy mejorables. Al frente de todo estaba que era demasiado repetitivo en su mecánica. El hecho de que toda la acción del mismo se centrase en luchar, luchar y luchar, bueno, dejaba claro el espíritu belicoso de Starkiller, pero restringía un poco las opciones del jugador que, con la Fuerza de su lado, pedía poder resolver áreas de plataformas y puzles adaptados a las habilidades del personaje.

Para el desarrollo de ***Star Wars: El Poder de la Fuerza II***, dice la gente de LucasArts que se ha fijado mucho en las cosas que demandaban los fans. Y a la cabeza de las peticiones estaba la posibilidad de hacer un uso de la fuerza mucho más poderoso. En la primera parte, el impresionante motor Euphoria conseguía unos efectos físicos que te dejaban con la boca abierta. No se trataba sólo de mover cosas, sino aplastarlas, destruirlas, convertirlas en un amasijo de... un amasijo. Sin embargo, todos sabemos que la fuerza, la Fuerza, es mucho más. Por ejemplo, en *El Poder de la Fuerza II*, existe algo llamado

LA PRIMERA PARTE DE SW: EL PODER DE LA FUERZA SE INTRODUJO CON NATURALIDAD EN EL UNIVERSO STAR WARS



EL CAOS SE APODERA de la ciudad, así que acelera y no mires atrás



UNO DE LOS PRIMEROS jefes que nos encontraremos en esta aventura y que requerirá destreza.

EN ESTA OCASIÓN EL uso de dos sables será habitual.

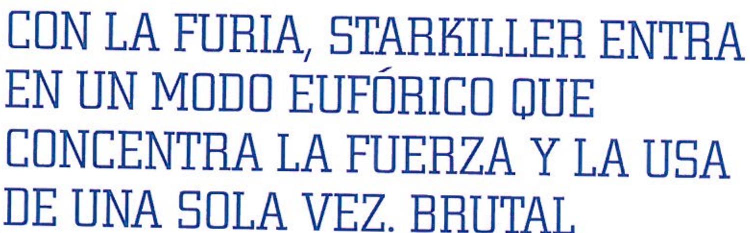




Star Wars: El Poder de la Fuerza II

Género: **Acción**
Desarrolladora: **LucasArts**
Editora: **Activision**
Lanzamiento: **26 de octubre 2010**
Jugadores: **1**





CON LA FURIA, STARKILLER ENTRA EN UN MODO EUFÓRICO QUE CONCENTRA LA FUERZA Y LA USA DE UNA SOLA VEZ. BRUTAL



EL ASPECTO GRÁFICO ES muy similar al anterior.

Más estrategia

TOCA PENSAR

Otra de las constantes en el primer juego de la serie era que se convertía en un ir y venir de enemigos y nuestra intervención en el juego consistía en golpear, golpear y golpear. Ante esto, el llamado 'machacabotonismo', LucasArts ha pensado que sería interesante introducir mayor variedad de mecánicas de juegos para los usuarios. En el desarrollo de la segunda parte del juego se verán muchas mñas escenas de puzles en las que habrá que exprimirse (más o menos) el coco para poder avanzar. De la misma forma, se aplicarán las habilidades de la Fuerza a algunas áreas de plataformas de modo que ésta no quedará relegada a su función más violenta y, digamos, que el juego habrá progresado dentro de su género.



Mind Trick (Truco Mental) que sirve para 'poseer' las débiles mentes de los contrarios. A través del Mind Trick, Starkiller es capaz de que los enemigos se maten entre sí, incluso que se suiciden, despejando el camino a nuestro héroe. Otra de las nuevas aplicaciones de la Fuerza es la Furia (Fury Force en inglés). Se trata de entrar en un estado temporal de euforia que permite al jugador ser especialmente poderoso y hacer algunos movimientos increíbles, golpes, saltos, etc. Es como si sobrecargase de Fuerza su cuerpo y la utilizase de golpe, sin embargo, el pago que hay que hacer por ello es que no se puede utilizar de forma ilimitada.

Otro de los 'grandes' avances de este *Poder la Fuerza II* es la gran habilidad que Starkiller ha adquirido en el uso del sable. Hasta tal punto llega que será capaz de desmembrar a los contrarios, algo que en la primera parte el público pedía a gritos y que parecía ilógico que no fuese una opción disponible.

A estas alturas te estarás preguntando por qué Starkiller vuelve a ser el protagonista de la historia si en la primera parte se sacrificó. La respuesta es sencilla y poco convincente: es un clon. Esperemos que los guionistas sepan encajarlo bien en la historia de la saga galáctica, sobre todo para aquéllos que están esperando un error. ■

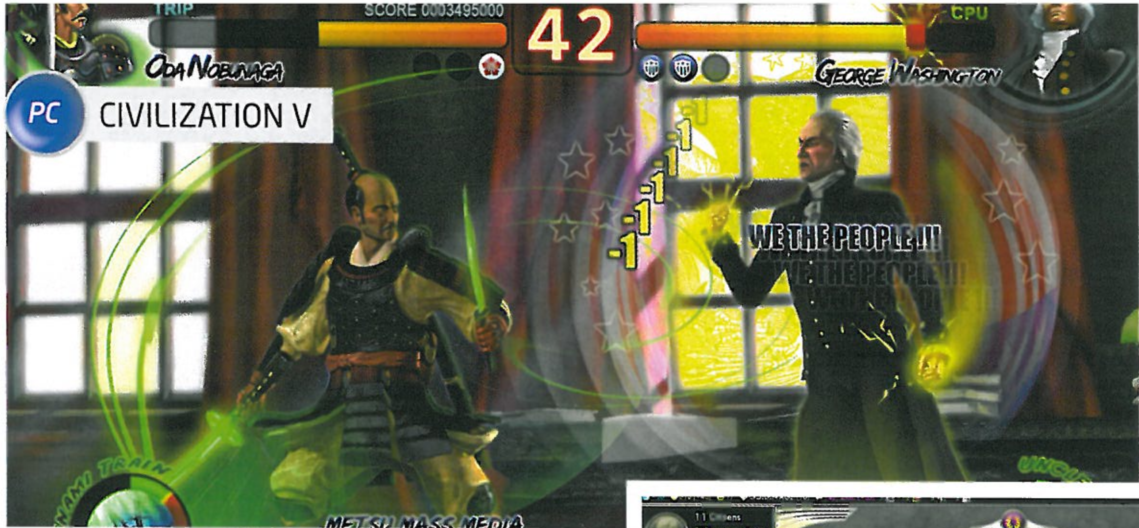


STARKILLER PODRÁ DESMEMBRAR ENEMIGOS USANDO EL SABLE LÁSER



Civilization V

Género: **Estrategia por turnos**
Desarrolladora: **Firaxis**
Editora: **2K Games**
Fecha de salida: **Septiembre 2010**
Online: **Combates y compartir escenarios**



LA DIPLOMARIA EXTREMA ES un modo atípico por el que se resolverán conflictos.





LOS COMBATES NAVALES SEGUIRÁN estando en esta versión.

EL TURNO DE UNA NUEVA CIVILIZACIÓN

La próxima lucha de civilizaciones de Sid Meier centra todo su avance en la mejora del combate y una redefinición de las reglas de victoria.

La conquista de las civilizaciones lleva siendo motivo de enfrentamiento en juegos de estrategia durante décadas y Sid Meir sabe que con ciertos retoques, seguirá siéndolo durante años. En ***Civilization V*** la estrategia por turnos de la joya de la corona de Firaxis ha dado un giro realista a la saga para ganar algunos adeptos que se han pasado a la estrategia en tiempo real de *Total War*, género con el que comparte temática pero no sistema de juego. Donde más se notan los cambios de ***Civilization V*** es en el combate ya que muchas unidades han adaptado sus habilidades a acciones posibles en un escenario real (por ejemplo incluyendo ataques de larga distancia, algo que Firaxis admite que ha sido influencia de *Total War*). Que las unidades puedan quedarse obsoletas es un nuevo añadido por lo que ya no tendremos que preocuparnos de qué ocurrirá si un escuadrón romano se enfrenta a un tanque.

Con 18 civilizaciones, este ***Civilization V*** ha redefinido las formas de victoria posibles (diplomática, económica, militar, científica o cultural) con elementos heredados, incluso, de *Civilization Revolution*. Por ejemplo, la victoria por Dominación (la militar) requerirá el dominio de las capitales del contrario.

El espíritu de comunidad es algo que está muy ligado a los jugadores de Civilization y el hecho de que ofrezca una buena variedad de modalidades de juego a través de Internet, así como la posibilidad de compartir objetos o información a través de Facebook es prueba de ello. Pero el elemento definitivo, es la inclusión de un editor de niveles que permite crear nuevos escenarios a los jugadores y compartirlos. Además, al distribuirse el juego a través de Steam, la facilidad para compartir con las listas de amigos de esta plataforma será enorme. ■

LOS JUGADORES DE CIVILIZATION TIENEN ESPÍRITU DE COMUNIDAD





Lost Horizon

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Deep Silver/ Animation Arts**
Editora: **Koch Media**
Jugadores: **1**
Idioma:
Textos
Voces

REVIVE EL ESPÍRITU AVENTURERO

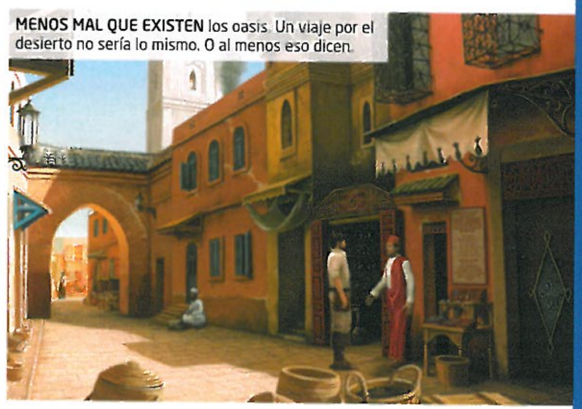
Y no sólo por tratarse de una aventura al uso, sino porque su temática nos retrotrae a los tiempos de ciudades míticas, Shangri-La, nazis, desiertos y algo de misticismo.

L*ost Horizon* ofrece una aventura clásica con fondos preciosistas pre renderizados; un personaje caradura y carismático como es el ex militar caído en desgracia Fenton Paddock y una misión que le llevará al Tibet en busca de un viejo amigo perdido durante una expedición.

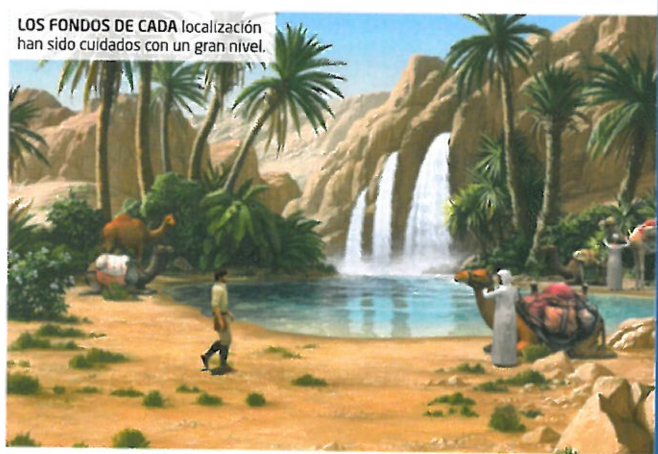
A priori, *Lost Horizon* despierta nuestro espíritu explorador como pocos desde *Indiana Jones*.... Las impresiones de la beta que hemos podido jugar son satisfactorias, amén si consideramos que, técnicamente, parece estar a la altura, con gráficos 'cartoon' al más puro estilo *Runaway*, personajes secundarios con gancho y, por lo visto hasta ahora, situaciones y puzzles divertidos, que demuestran que en el género, un buen guión es la clave entre un título rompedor o un mero intento. Esperamos con ansia ver , un buen guión es la clave entre un título rompedor o un mero intento. Esperamos con ansia ver el trabajo final de Koch Media y Deep Silver para mostraroslo en todo su esplendor. ■



¿ACASO CREÍAIS QUE LOS nazis no tendrían nada que ver? El siglo XX no se entendería sin ellos.



MENOS MAL QUE EXISTEN los oasis. Un viaje por el desierto no sería lo mismo. O al menos eso dicen.



LOS FONDOS DE CADA localización han sido cuidados con un gran nivel.

Inspiración clásico

UN LIBRO, UNA PELÍCULA Y...

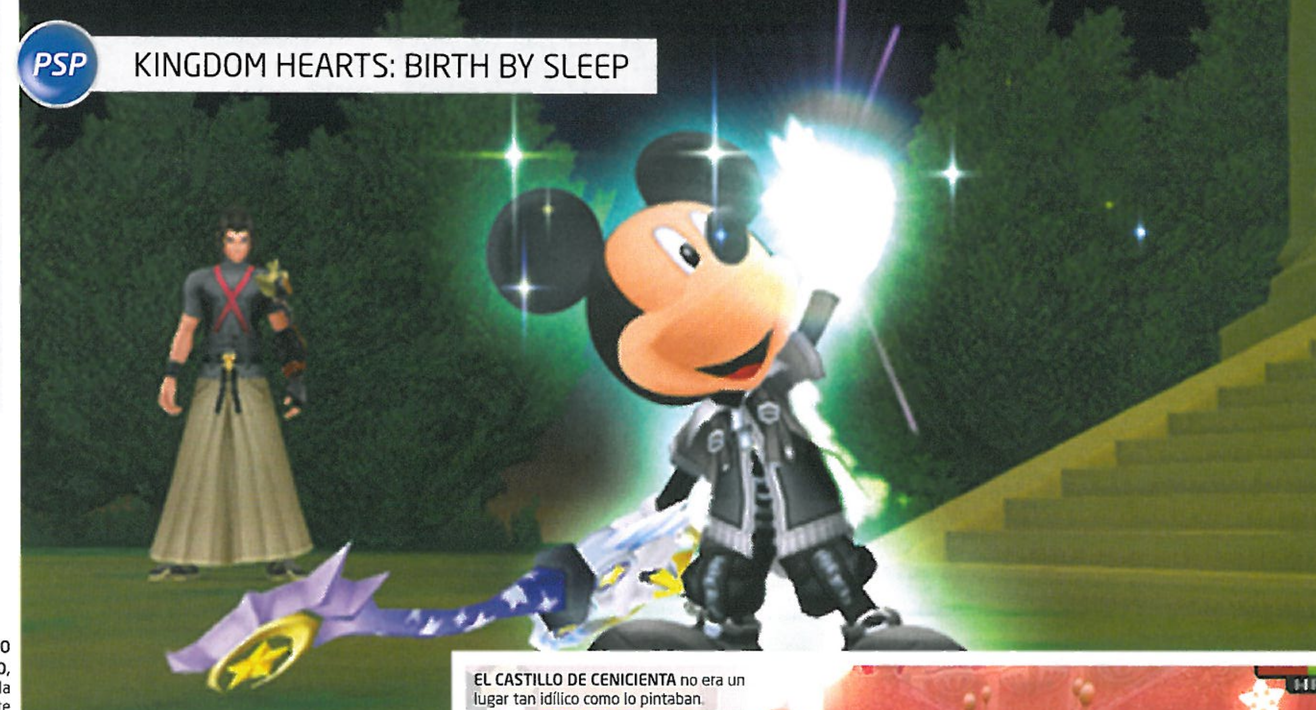
Y un videojuego. Pero en esta ocasión el film se remonta a 1937. 'Lost Horizon' de Frank Capra, narraba la historia de los supervivientes de un accidente aéreo en el Himalaya, rescatados por los habitantes de la mítica ciudad de Shangri-La. A su vez, la película se inspiró en la novela homónima de James Hilton publicada en 1933 y que relata la llegada de un grupo de extranjeros, cuyo vuelo se ha desviado de la ruta original, al monasterio tibetano de Shangri-La, un lugar utópico y paradisíaco. Pero no os preocupéis si no conocéis estas referencias, el juego está solamente inspirado en ellas.

PSP

Kingdom Hearts Birth by Sleep

Género: **Rol**
Desarrolladora: **Square-Enix**
Editora: **Koch Media**
Jugadores: **1-6**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos: Castellano**

PSP KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP



MICKEY, NUESTRO HÉROE PREFERIDO, volverá a empuñar la Llave Espada en este juego.



LOS TRES HÉROES DE esta nueva aventura tendrán destinos separados.



EL CASTILLO DE CENICIENTA no era un lugar tan idílico como lo pintaban.

NOS ENCANTAN LAS PRINCESITAS

La saga de Square y Disney nos invita a otra alucinante aventura de rol japonés con un escenario impensable, los cuentos de Blancanieves, la Bella Durmiente, Cenicienta...



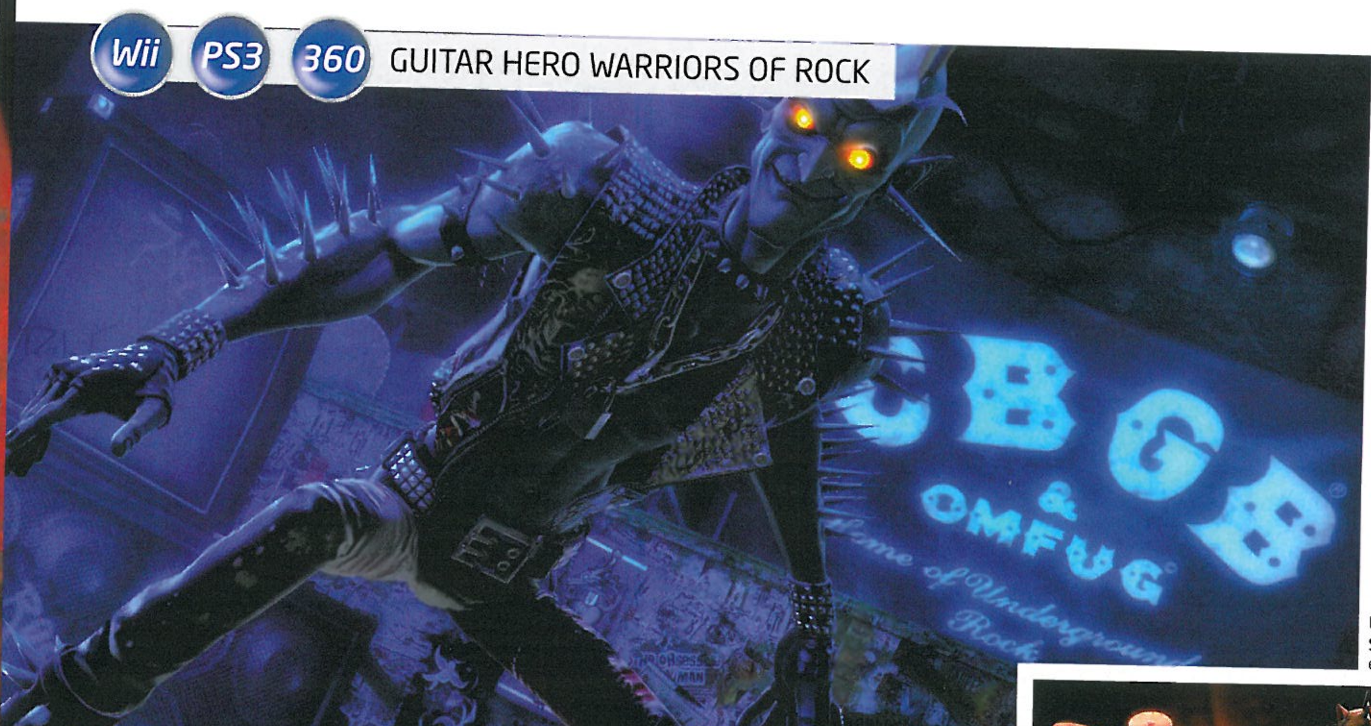
LOS MUNDOS DE LAS películas clásicas de Disney está recreados a la perfección. Aquí, Lucifer, el odioso gato de la madrastra de Cenicienta.

Tenemos que admitirlo, admiramos profundamente esta mezcla impensable entre los universos de Square y Disney que lleva por título *Kingdom Hearts*. La extraordinaria saga de rol con Mickey, Goofy y Donald de coprotagonistas nos tiene enamorados desde que debutara en Playsatation 2 allá por el año 2002.

Esta nueva entrega, exclusiva para PSP, nos trasporta a una especie de precuela del juego original, y nos permite jugar con tres nuevos personajes: Terra, Ventus y Aqua, discípulos de un maestro de la llave Espada. Su misión será saltar entre mundos (todos ellos sacados de los cuentos de las dormilonas princesas de Disney) para intentar encontrar a un desaparecido maestro de la Llave Espada. Cada uno de los personajes protagoniza una campaña completa y diferente, por lo que hay que jugar con los tres para completar el argumento de este juego. El título incluye un nuevo sistema de combate que permite

EL GUIÓN DE ESTE JUEGO DE PSP SE SITÚA COMO UNA PRECUELA DEL ORIGINAL

utilizar las habilidades de los otros dos protagonistas. Además, incluye opciones multijugador con cuatro modos de juego (uno de ellos de carreras) para partidas de hasta seis jugadores. ■



Guitar Hero Warriors of Rock

Género: **Musical**
Desarrolladora: **Neversoft**
Editora: **Activision**
Fecha de salida: **Septiembre 2010**
Jugadores: **1-4**
Idioma:
Voces
Textos

LOS PROTAGONISTAS SE TRANSFORMARÁN en bestias.

HASTA CUATRO JUGADORES AL mismo tiempo una vez más.

VUELVE EL MEJOR ROCK'N ROLL

Guitar Hero volverá un año más para deleitar a los aficionados a los juegos musicales con las melodías más rockeras de su historia.

El año pasado las ventas de los juegos musicales se resintieron severamente. Eso es un hecho. Para intentar remediarlo Activision ha decido devolver a esta saga guitarrera a sus orígenes en lo referente al estilo musical predominante en la banda sonora.

De este modo el rock más salvaje vuelve a tomar importancia para esta saga musical, con una lista de artistas capaces de deleitar a los jevys más versados en el arte del guitarreo. Grupos como Black Sabbath, Dethlokk, Megadeth, Kiss o Slipknot dan fe de este punto que estamos comentando.

Por supuesto lo que Neversoft no pretende con este título es dar un paso atrás en esta franquicia, por lo que las mejoras acumuladas hasta hoy en *Guitar Hero* se mantienen. Nos referimos a la posibilidad de participar con cuatro instrumentos al mismo tiempo (guitarra, bajo, batería y voz) o a las opciones multijugador dinámicas que ya conocemos.

UNA VUELTA A LOS ORÍGENES MUSICALES DE GH

Sin embargo sí que se innova en cuanto a modos de juego gracias a un modo principal con historia que trata de dar cierta cohersión a cada actuación. No merecerá grandes premios, pero es un aliciente más para jugar. Encarnamos a los clásicos personajes de la saga mientras ayudan al Dios del Rock a recuperar su guitarra de poder, perdida en una batalla con un diablo. Para ello tendremos que conseguir desbloquear los poderes especiales de cada músico, para que a modo de perk al estilo *Call of Duty*, nos ayuden en nuestra sagrada misión.

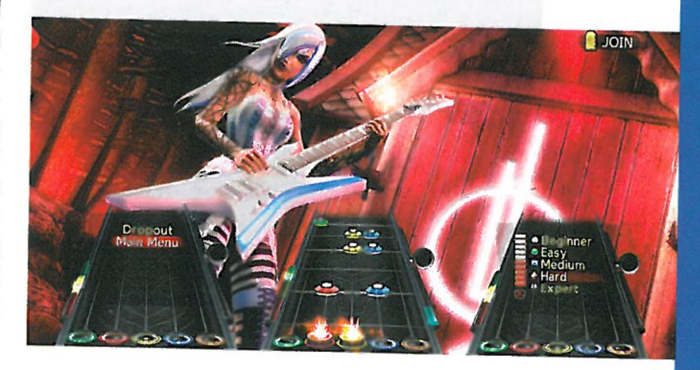


LA DIFICULTAD PARECE QUE sera incluso más alta que anteriormente

La voz en español

LOQUILLO SERÁ EL NARRADOR

Para la versión española Activision ha tirado la casa por la ventana para contratar a Loquillo como narrador y Dios del Rock en la versión española. Un lujo.

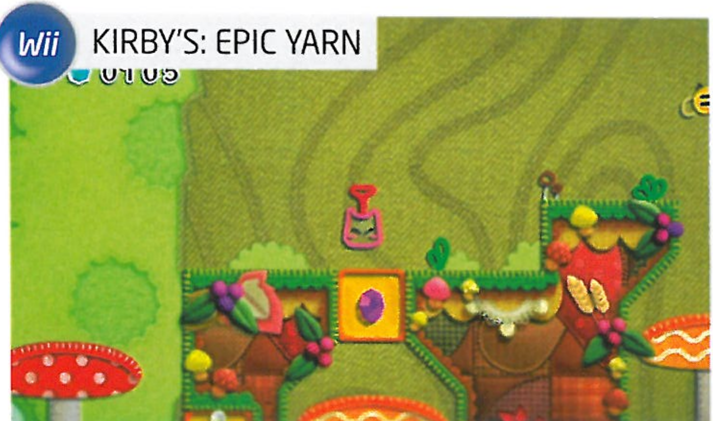




Wii

Kirby's Epic Yarn
Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **Good Feel**
Editora: **Nintendo**
Jugadores: **1-2**
Idioma:
Voces 🇬🇧
Textos 🇪🇸

Wii KIRBY'S: EPIC YARN









UN GRAN PLATAFORMAS DE ALTA COSTURA

La bola rosa de Nintendo sorprende con la una ñoña y efectista puesta en escena en 2D y una jugabilidad sencilla que servirá de puente a los novatos.

Es asombroso cómo Nintendo es capaz de ganarse a su audiencia con el anuncio de un juego tan sencillo que podría haber sido hecho para la generación atención.

Kirby's Epic Yarn es un plataformas en dos dimensiones sin grandes pretensiones. El avance es lateral y la única 'novedad' es que se ha introducido un modo de juego cooperativo similar al de *New super Mario Bros* Wii. Sin embargo, en lugar de estar disponible para cuatro jugadores, la única opción, al menos en la demo que se mostró durante el E3 y que estuvimos probando, es que se juegue a dos manos.

Tan de la vieja escuela es este *Kirby's Epic Yarn*, que el control de los personajes se hace con el mando en posición horizontal, utilizando la cruceta y los botones 1 y 2 para el salto y golpe respectivamente.

Sin embargo, la parte más espectacular de la demo del juego en la feria de Los Ángeles se centraba en mostrar los cuidados escenarios creados a partir de trozos de tela. En cierto modo, recordaba a algunos de los efectos de *Little Big Planet*, aunque en mecánica y concepto ambos juegos no tienen mucho en común.

SU ESTÉTICA RECUERDA EN GRAN MEDIDA AL MÍTICO LITTLE BIG PLANET

Volviendo al tema de la estética de *Kirby's Epic Yarn*, quizá sea uno de los plataformas en 2D más bonitos que se han visto en los últimos años, con muchos efectos simples de volúmenes que han servido para recibir a Kirby con entusiasmo. Uno que no lo ha visto así ha sido su creador, Sakurai, que preguntado acerca del juego contestó que estéticamente el juego era muy valioso, pero que el gameplay le parecía demasiado simple y poco apropiado para su personaje. Con un concepto simple y un control que no aprovecha de ningún modo las posibilidades del mando de Wii, tendremos que conformarnos con llamar a este Kirby como otro 'juego puente' de Nintendo para los recién llegados. ■

Cooperativo

EQUIPO A LA FUERZA

En la modalidad cooperativa, el juego recuerda al plataformas de Mario para Wii en que podremos coger al compañero y lanzarlo, por ejemplo.

> Análisis

Nos metemos a fondo con los juegos del momento

360 CRACKDOWN 2

EL AGENTE TOTAL REGRESA A TU 360

Volvemos a las calles de Pacific City para imponer el orden en la piel de un agente de la agencia. ¿Mismo esquema será igual a idénticos resultados?



>GENIAL PARA JUGAR en cooperativo a 4.
>RECOGER ORBES SIGUE siendo divertido.

Arriba y abajo

>HISTORIA casi inexistente.
>TECNICAMENTE NO ESTÁ a la altura.
>DEMASIADO SIMILAR AL primer Crackdown.

Hace ya tres años Realtime Worlds sorprendió a propios y extraños con un peculiar título de acción en mundo abierto llamado *Crackdown*. Quién sabe si fue la sorpresa del momento o la calidad implícita del lanzamiento, pero el caso es que, casi sin esperarlo, este juego resultó ser todo un éxito.

De forma inesperada, Microsoft reaccionó tarde para contratar a sus creadores, teniendo que encargarse de la secuela sus vecinos de Ruffian Games. Estos no eran unos novatos precisamente, ya que el equipo se nutría de varios ex-Realtime, por lo que el proyecto parecía ir bien encaminado. De esta manera, tan sólo tres meses después de su publicación, ya había un equipo trabajando en la secuela.

Y ésta es la que hoy nos llega, con un marcado carácter continuista que no satisfará plenamente a la legión de seguidores de esta franquicia. El gran problema y la gran virtud de *Crackdown 2* es su excesivo parecido con la primera parte. No sólo copia el estilo de juego, el aspecto gráfico, gran parte del mapeado y muchas de las opciones, sino que parece que el estudio de desarrollo haya pecado de falta de ambición ala hora de crear este título.

CUATRO JUGADORES A LA VEZ CAMPANDO POR PACIFIC CITY

Si empezamos por el aspecto visual, nos damos de bruces con una ciudad casi clónica en cuanto a detalle y extensión a la original. Habiendo pasado tres años desde la creación de esta, este es un detalle que no se puede pasar por alto. Sólo hay que compararlo con alguno de los últimos lanzamientos de 360 para ver que simplemente no está a la altura en este aspecto. Incluso las ralentizaciones hacen acto de presencia para emborronar un poco más la nómina de Ruffian Games.

Pero la mayor decepción llega con el mando en las manos, por las excesivas limitaciones de la mecánica de juego. Y es que no mejora el gran fallo de la primera parte, que era el presentar una excesiva uniformidad en las misiones, dejando a la exploración y el plataformeo gran parte de la responsabilidad a la hora de mejorar las sensaciones de juego. »

Facciones

!ESTO ES LA GUERRA!

El argumento nos sitúa varios años después de los hechos de la primera entrega, encarnando a un nuevo agente de la agencia, creado para devolver el control de Pacific City a dicha entidad. Los retos que tendremos que superar pasan por vernos las caras con dos facciones enemigas. La primera compuesta por mutantes deformes, producto de nuestras acciones en Crackdown. La segunda son seres humanos organizados como un grupo terrorista que no dudarán en abrir fuego al vernos. Los primeros dominarán las horas nocturnas, los segundos las diurnas, aunque los objetivos no variarán en función de la hora en que los desempeñemos.



360



Crackdown 2

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Ruffian Games**
Editora: **Microsoft**
Precio: **64,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
7.0	8.0
Jugabilidad	**Adicción**
8.8	8.0





Nota final

8.0

La opinión

UN JUEGO DEMASIADO parecido en todos los aspectos a la primera parte. Sin embargo recoger orbes sigue siendo divertido y además se le añade el modo cooperativo, una verdadera orgía de plomo y destrucción. Sólo para fanáticos del primer Crackdown.



Por Juan García

Desgraciadamente en este punto es en el que más se nota el estatismo de la desarrolladora. Mientras pasabamos más y más horas jugando a *Crackdown 2*, la sensación de deja-vu iba en aumento. Y es que la mecánica "buscar orbes-disparo semi automático- destruir oleadas de enemigos" será demasiado familiar a los veteranos de la saga. .

Vale que se ha introducido un ciclo horario y que en función de este aparecen un tipo de enemigos u otro. También somos conscientes de las nuevas misiones, orbes y armas incluidas, pero como se suele decir "aunque la mona se vista de seda, mona se queda".



CRACKDOWN 2 ES DEMASIADO PARECIDO A LA PRIMERA ENTREGA DE LA FRANQUICIA

El punto donde más falla *Crackdown 2* sin embargo no tiene que ver con su jugabilidad, sino con la narrativa del título. El juego de Ruffian presenta una historia prácticamente inexistente y tan poco atractiva que todo se acabará reduciendo simplemente a una serie de paseos por los rascacielos, con el objetivo de encontrar esos dichosos orbes verdes. El único recuerdo que recibiremos de nuestra misión principal llega con la voz de la agencia, doblada a nuestro idioma por Ramón Langa, que acaba resultando algo cargante y muy poco ocurrente.

Son los momentos de acción cooperativa los que consiguen elevar el nivel de la producción, dando la posibilidad a 4 jugadores de luchar al mismo tiempo contra el crimen. Son éstos los momentos más entretenidos en este producto, por la amplia variedad de estrategias y locuras que los usuarios pueden llegar a realizar con un poco de imaginación. También se han incluido diversos modos multijugador competitivos para hasta 16 jugadores, que si bien no son revolucionarios, se agradece su inclusión, aportando un extra de locura (disfrutamos particularmente con el modo Caza de Cohetes).

La legión de seguidores de la primera entrega esperaba de esta secuela una mejora de los 'baches' del original, sin embargo Ruffian se ha conformado con mantener el nivel de la producción, sin darse cuenta de que el listón ha subido en estos tres años. Tanto es así que *Crackdown 2* podría ser una serie de añadidos para la primera parte y no un juego completo. ■

Interferencias



CRACKDOWN



BORDERLANDS



GTA IV

Mil opciones

MEJOR CON AMIGOS

Los mejores momentos de este juego son aquellos que compartimos con nuestros amigos a través de Xbox Live. En cualquier momento podremos unirnos a la partida de cualquier jugador del mundo, para luego abandonarla sin ninguna transición. Hasta cuatro jugadores simultáneos podrán participar en esta pequeña locura. Esta modalidad es la estrella del juego, dejando en segundo plano las opciones competitivas para 16 jugadores.
Ruffian ha anunciado que pronto lanzará su primer contenido descargable, llamado Toy Box. Aumentará las posibilidades del jugador en el universo y añadirá nuevos objetos.







EN ESPACIO ABIERTO SE MUERE MEJOR

Arma II recibe una expansión independiente que nos traslada al ficticio territorio de Taikistán, 160 km² de desierto a explorar en una potenciada campaña.

Si ya es una ventaja que *Arma II: Operation Arrowhead* sea un juego completamente independiente, si a eso le sumamos novedades espectaculares como la visión termal, los nuevos vehículos y armas y las campañas para un jugador y multi, *AII:OA* es un título indiscutible tanto para aquellos que disfrutaron con el original como para los que se acerca a la saga por primera vez.

El título propone un cambio radical de escenario, del bosque europeo de *Arma II* al desierto de Taikistán, con planteamientos estratégicos completamente diferentes, basados, en esta ocasión, en la búsqueda de coberturas en campo abierto. La particular orografía del ficticio país, posibilita las emboscadas aéreas y el ataque rápido. Mención especial a las misiones

MÁS ARMAS, VEHÍCULOS, SISTEMAS DE VISIÓN, EL UNIVERSO ARMA II EXPANDE SUS POSIBILIDADES

Novedades

RADIO Y CONTRAMEDIDAS

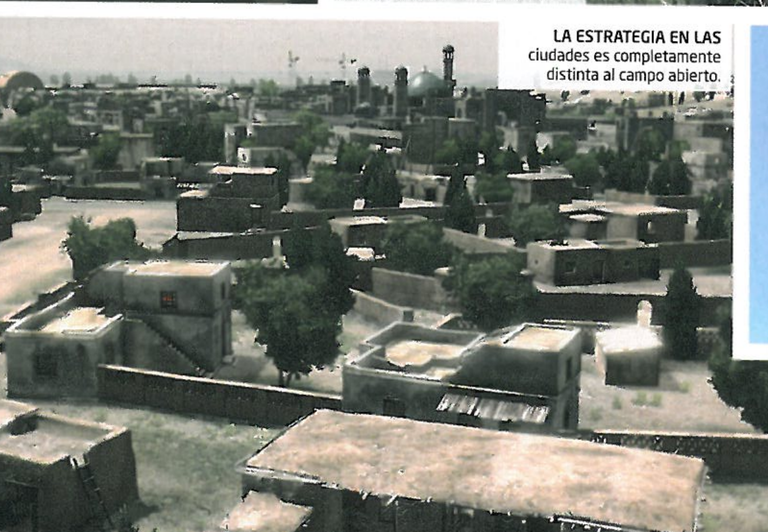
La remodelación del sistema de comunicaciones por radio o la incursión del uso de contramedidas en vehículos aéreos son dos de los detalles que más nos han llamado la atención dentro de las novedades de ***Arma II: Operation Arrowhead***. Hay muchas más.








SEGUIMOS TENIENDO ACCESO
A los vehículos militares más habituales como el Hummvee

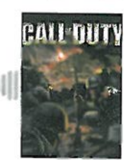

LA ESTRATEGIA EN LAS ciudades es completamente distinta al campo abierto.


LA VISIÓN NOCTURNA PERMITE ataques sorpresa demoledores. Ojo a las miras laser, una gozada.

Interferencias


ARMA II


OPERATION FLASHPOINT


CALL OF DUTY



>Sigue siendo simulación militar. Gracias a Dios.
>El cambio de escenario le sienta muy bien.
>La visión termal para soldados y vehículos.
>El cooperativo.

Arriba y abajo

>Que no esté ni traducido, ya no decimos doblado.
>¿Por qué diablos es tan difícil el helicóptero?



SIN DUDA, HARÁ LAS DELICIAS DE LA COMUNIDAD

nocturnas, donde el remodelado equipo de visión nocturna y termal, incorporado tanto en unidades como en espectaculares nuevos vehículos, añaden dramatismo a las incursiones de nuestros hombres.

Los posibles escenarios y la conocida armería, con sus retos, alargan la vida útil de un título que, estamos seguros, hará las delicias de la comunidad, muy acostumbrada a modificar y expandir la experiencia de juego. Por ello, presumimos que el cambio de escenario le va a sentar muy bien a la 'scene'. Para finalizar, un multi potenciado con una versión cooperativa de la campaña principal de hasta tres jugadores y la posibilidad de aprovechar todo el material creado para *Arma II*, convierten a esta continuación en un producto redondo, a la altura de lo exigible por los amantes de una saga espectacular. ■

PC



Arma II: Operation Arrowhead

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Bohemia Interactive**
Editora: **505 Games**
Precio: **29,99 €**
Jugadores: **1-3**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
9.5	9.5	8.5	9.5

Nota final

9.3

La opinión

TENEMOS PREDILECCIÓN POR esta saga de simulación militar, eso es así. En Arma II: Operation Arrowhead, Bohemia Interactive sube el listón y permite a la activa comunidad seguir expandiendo su universo de forma exponencial.



Por Duardo

Multi TRANSFORMERS: LA GUERRA POR CYBERTRON

TRANSFORMERS SIN PELI NI CARTÓN...

Activision por fin ha conseguido traernos un juego a la altura de la licencia. Una batalla épica entre Transformers por controlar Cybertron.

Ha tardado. Pero ya podemos afirmar que -por fin- tenemos entre nosotros un videojuego de Transformers a la altura de sus protagonistas. Y es que Activision ha trabajado mucho para que *La Guerra por Cybertron* sea el videojuego que todo fan de los Autobots y los Decepticons estaba esperando.

Ambientado muchos años antes de la serie de televisión, su historia nos sitúa en plena guerra civil en el planeta natal de los robots, Cybertron. Nos cuenta lo sucedido antes de la llegada a la Tierra de ambos bandos. El modo historia está dividido en diez episodios, en los que controlaremos a los Decepticons durante los cinco primeros y a los Autobots en los cinco restantes, permitiéndonos observar los hechos desde los ambos puntos de vista.

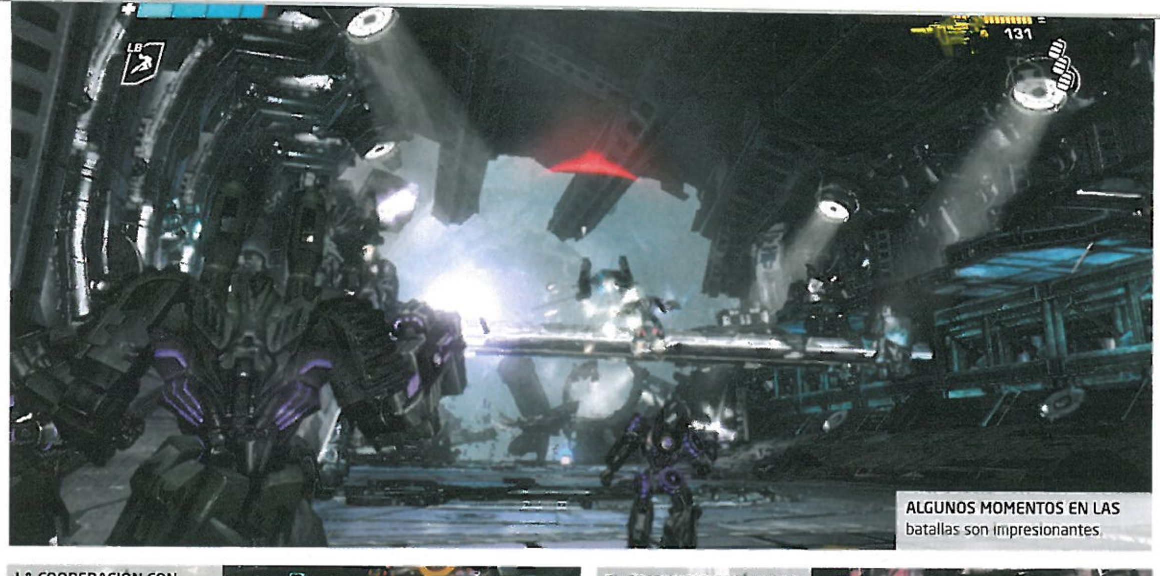
Los buenos presagios se confirman desde el primer momento, al presenciar lo trabajada que está la cinemática inicial. Rápidamente se aprecia que no se trata de un juego del 'montón' de esos que intentan aprovechar el tirón de sus protagonistas. Se nota que se ha trabajado a conciencia, lejos de las presiones de coincidir con el estreno de una película -*La Guerra por Cybertron*

Multijugador

ACOMPAÑADOS MUCHO MEJOR

Los modos multijugador son el auténtico corazón del juego. La posibilidad de jugar la totalidad del modo campaña en compañía de dos amigos más -vía Internet-, el modo 'Escalada' para cuatro jugadores on-line y el multijugador con la opción de crear nuestro propio robot y subirlo de nivel son sin duda motivos suficientes para perder horas de sueño.





ALGUNOS MOMENTOS EN LAS batallas son impresionantes



LA COOPERACIÓN CON NUESTROS aliados será vital para salir victoriosos



EL ESCENARIO ESTÁ LLENO de ítems que nos aportarán distintos beneficios

ACTIVISION CONSIGUE CREAR EL PRIMER VIDEOJUEGO QUE MERECE LLEVAR EL NOMBRE DE LA LICENCIA

no está basado en ninguna- y que posee su propia identidad.

Se trata de un shooter en tercera persona, en el que tenemos que cumplir una serie de objetivos en cada misión, yendo acompañados por otros dos robots que harán de aliados. Y aquí observamos una de sus principales bazas, el modo campaña de forma cooperativa (on-line) para tres jugadores, algo que convierte la experiencia en algo todavía mucho más divertido. Además, las opciones multijugador no acaban aquí, ya que también se ha incluido un modo llamado 'Escalada' -clavadito al 'Horda' de *Gears of War 2*- en el que debemos acabar con tantas oleadas de enemigos como nos sea posible apoyándonos en hasta tres amigos a través de Internet. Tampoco falta el modo multijugador clásico de los shooters, con distintos modalidades para hasta diez jugadores, con la novedad añadida de crear y personalizar nuestro propio robot. Nada que objetar respecto en este aspecto, ya que a las más de diez horas -aproximadas- que dura la campaña, hay que añadir los casi infinitos modos multijugador y 'Escalada'.

Gráficamente estamos ante un juego muy sólido, que muestra a los Transformers con un nivel de detalle que no habíamos visto en ninguna producción anterior de la franquicia. Cada robot está equipado con sus propias armas y habilidades, y el control de los mismos es bastante sencillo: un botón para apuntar, otro para disparar, los superiores para las habilidades y la pulsación del stick izquierdo para convertir nuestro robot en su vehículo correspondiente. Quizá una mayor variedad de objetivos en las misiones y más diversidad de enemigos, situaciones y escenarios habrían catapultado al juego a un nivel superior.

LOS EXTERIORES DE CYBERTRON están más que conseguidos.

Los escenarios son detallados pero no demasiado variados -uno de los grandes problemas del título-, mostrando siempre un Cybertron devastado por la guerra. En el apartado sonoro encontramos una buena banda sonora y unos efectos de sonido contundentes, así como un más que decente doblaje al castellano.

En resumidas cuentas, podemos afirmar que estamos ante el primer gran juego de Transformers y se confirma que los videojuegos que no soportan la presión de lanzarse junto a un estreno en los cines, salen mejor parados. ■

Arriba y abajo

- >Simplemente el mejor juego de Transformers.
- >Jugar la campaña con dos amigos más.
- >Los modos multijugador.
- >Técnicamente cumple

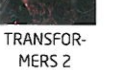
- >Poca variedad de escenarios y de situaciones.
- >No le habría sentado nada mal un sistema de coberturas.

Interferencias



TRANSFORMERS 1





TRANSFORMERS 2



GEARS OF WAR 2

Multi



Transformers: La guerra por Cybertron

Género: **Acción**
Desarrolladora: **High Moon Studios**
Editora: **Activision**
Precio: **69,90€ (PS3 y 360) 39,90€ (PC)**
Jugadores: **1-10**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
8.4	8.3	8.7	8.6

Nota final



8.5

La opinión

UN ESTUPENDO VIDEOJUEGO de Transformers que, por fin, hace justicia a la franquicia. Cuenta con un modo historia sólido, apoyado por un apartado técnico a la altura de las circunstancias y rematado con un modo multijugador espectacular.



Por Javier Artero

PS3 360 PC SINGULARITY

UN SHOOTER ENORME CON EL TIEMPO A MANO

Viajes en el tiempo, disparos, una isla abandonada... No hablamos de una denostada serie televisiva, sino de lo Singularity, lo último en acción en primera persona.

Son muchos los meses que han pasado desde que tuvimos oportunidad de ver y jugar a *Singularity*. Más de un año sin información que hacía presagiar lo peor sobre este proyecto.

Sin embargo los augurios más negativos no han llegado a cumplirse y por fin tenemos a este peculiar shooter de Raven entre nosotros. Se trata de una propuesta que intenta alejarse de los cánones clásicos de los títulos de acción en primera persona. Esto a pesar de que sus primeras horas de juego son de lo más simple, con nuestro protagonista armado y repartiendo plomo a todo bicho viviente. Es entonces cuando hace acto de aparición el DMP, un artefacto que se erige como la clave de la jugabilidad de *Singularity*.

Con este peculiar brazalete lograremos poderes especiales que van desde hacer envejecer o regenerar objetos hasta crear burbujas de éxtasis temporal. Todo esto mientras las balas silban a nuestro paso al avanzar con paso firme con el objetivo de evitar que nuestras andanzas temporales desestabilicen el equilibrio de poderes del mundo civilizado. Esto no es toda la

Multijugador

MUTANTES CONTRA SOLDADOS

La vertiente multijugador de este título nos pone en una lucha entre dos bandos con habilidades enfrentadas. Por una parte podremos controlar a los soldados, con distintas clases y armas. Enfrente estarán los mutantes, más basados en el cuerpo a cuerpo. Una lucha por dominar varios puntos del mapa que resulta simple en exceso.







> Buen argumento e interesante propuesta.
> El DMT, todo un acierto.
> Sistema de mejora de armas y poderes.
> Buen doblaje.

Arriba y abajo

> Se acaba demasiado pronto y ofrece pocos alicientes para rejugarlo.
> Modos multijugador insuficientes.



LOS MODOS MULTIJUGADOR SON simplemente olvidables.



EL TIEMPO FLUCTUARÁ A lo largo de la aventura.

UNA DE LAS SORPRESAS MÁS AGRADABLES DE ESTE VERANO

sofisticación qe encontraremos, sino que habría que añadirle un sistema de mejoras de poderes y armas, ingentes cantidades de items a recoger y ciertas situaciones que nos recuerdan a los más grandes del género (¿alguien ha dicho *Half Life*?).

Así se muestra este título, pretendiendo ser variado y entretenido. Consigue estos objetivos, aunque a la hora de la verdad se podría haber exigido más al grupo desarrollador del proyecto. Y es que no estamos hablando precisamente de un juego longevo (puede durar unas 8 horas), con una rejugabilidad algo limitada.

Por si esto fuera poco, los modos multijugador se nos antojan complicados para novatos e insuficientes en variedad como para conseguir enganchar en los tiempos que corren. Por tanto no podemos decir que *Singularity* sea uno de esos juegos que vaya a durar meses dentro de nuestra consola, pero no llega a los extremos de exigüidad de otros títulos.

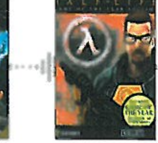
En otro orden de cosas, tampoco podemos decir que la experiencia audiovisual del título sea sobresaliente, con texturas en ocasiones demasiado simples y un diseño de escenarios que no pasará precisamente a la historia. Sin embargo, en líneas generales cumple con su cometido, con una tasa de imágenes constante, algunos efectos gráficos dignos de destacar (en general todos los del DMT) y un doblaje a nuestro idioma, el castellano, que está a una altura más que aceptable.

En resumidas cuentas, podemos decir que estamos ante una de las sorpresas más agradables de este recién comenzado verano. *Singularity* es un título que sin hacer apenas ningún ruido puede conseguir que pasemos un rato muy agradable con nuestro mando. Eso sí, hay que ser consciente de sus carencias, pues dista mucho de ser un juego perfecto. Su duración y falta de ambición acaban siendo el mayor lastre de esta ambiciosa producción. ■

Interferencias



LAS ARENAS DEL TIEMPO



HALF LIFE



WOLFENSTEION 2009









Singularity

Singularity

Género: **FPS**
Desarrolladora: **Raven Software**
Editora: **Activision**
Precio: **69,90€ (360 y PS3) 59,90€ (PC)**
Jugadores: **1**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info



Las notas

Gráficos	Sonido
8.6	8.8

Jugabilidad	Adicción
8.5	8.6

Nota final



La opinión

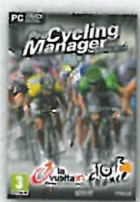
NO ESPERÁBAMOS DEMASIADO de este juego, por lo que ha supuesto una gran sorpresa para todos los miembros de la redacción. Una opción recomendable para las tardes de verano, que con un multijugador a la altura habría sido sobresaliente.



Por Juan García

PC PSP PRO CYCLING MANAGER TEMPORADA 2010



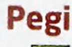


Pro Cycling Manager Temp. 2010

Género: **Simulador deportivo**
Desarrolladora: **Cyanide Studio**
Editora: **Focus**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos



Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.5	8.0
Jugabilidad	**Adicción**
9.0	8.5

Nota final



La opinión

SI TE GUSTA el ciclismo y tienes paciencia con los juegos de gestión éste es un título ideal para ti. Si tienes el del año pasado quizá sus novedades te resulten escasas, aunque ha dado un buen vuelco con el editor y los gráficos. Su precio y el multijugador terminan de hacer de él un grande.



Por D. Navarro



PEDALES A RITMO DE CLICK DE RATÓN

A la vez que el Tour de Francia ha llegado una nueva edición del único simulador de ciclismo del mercado. Tan bueno como siempre.

Te digamos lo que te digamos sobre este juego, va a dar igual. Si te gustan los títulos de gestión y el ciclismo irás a la tienda a comprarlo. Si no te gustan ni siquiera estarás leyendo esto. Pero, aunque sea así, hay que reconocer que *Pro Cycling* vuelve a ser un gran título este año

Y eso que la falta de competencia -es el único juego del mercado de estas características- ha hecho de *Pro Cycling* un título extremadamente conservador, sin demasiadas novedades. Para esta edición, sin embargo, sí que han incluído algún añadido de peso. Los grandes alicientes son un renovado apartado gráfico, mucho más potente, el editor de carreras con el que podrás crear una ruta como a ti más te guste y algunos cambios en el modo manager que lo vuelven más equilibrado.

Puedes coger cualquiera de los 65 equipos que hay y gestionarlo absolutamente todo en el modo manager. Desde los entrenamientos hasta los contratos o los fichajes de promesas. Y después ir a la etapa, en la que, si no la simulas, tendrás que tomar todas las decisiones de tus ciclistas para llevarles a la gloria, te tocará hasta cuando coger el avituallamiento.

EL EDITOR DE ETAPAS ES LA PRINCIPAL NOVEDAD

Lo que está claro es que *Pro Cycling* refleja el mundo del ciclismo de la manera más fiel, a la altura de *Football Manager* con el deporte rey. ■



EN PSP TIENES QUE esprintar pulsando círculo para ganar.



Arriba y abajo

>Gráficamente ha mejorado mucho.
>El editor de etapas es muy completo.
>La variedad de equipos y competiciones.

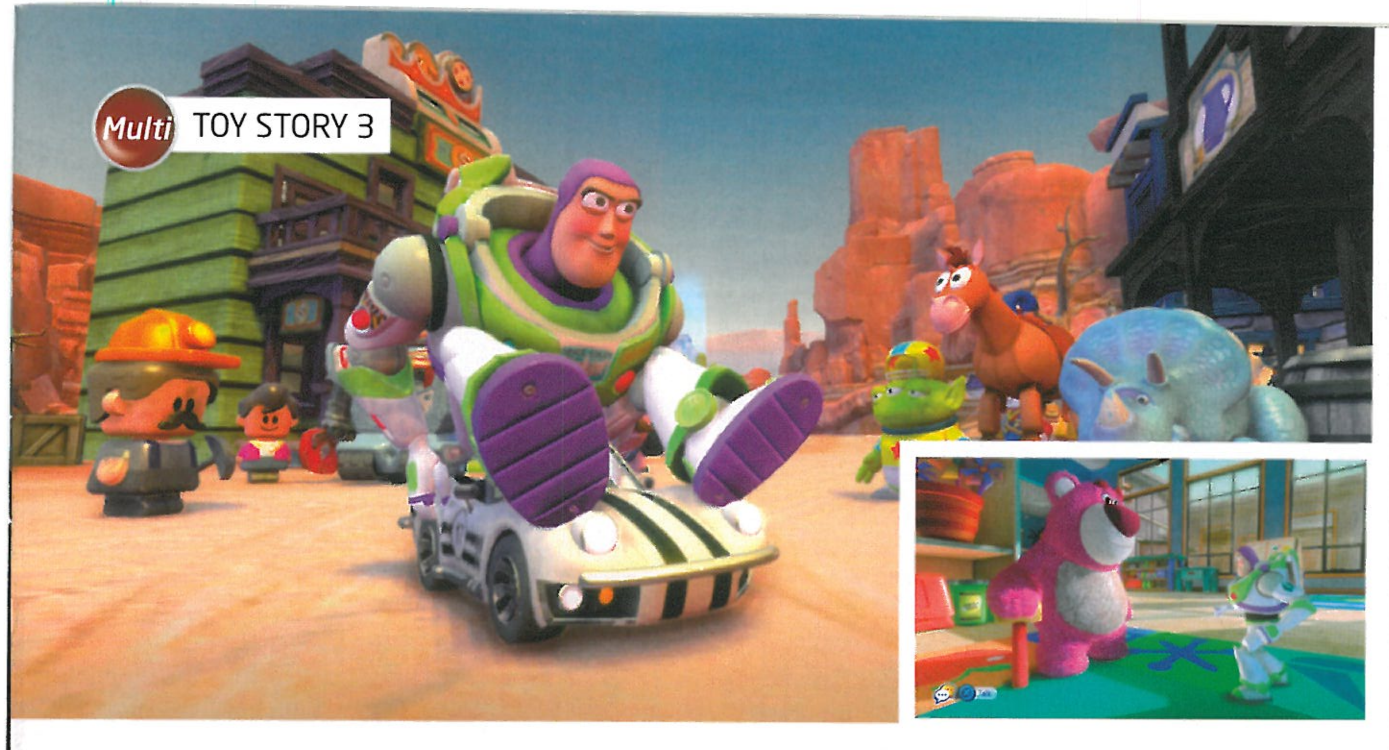
>Carece de tutorial.
>Hay novedades, pero siguen siendo escasas.
>Faltan las licencias de algunos equipos.

Habilidades

LA VERSIÓN DE PSP

Está más centrado en las etapas que en la gestión propiamente dicha. Tiene un modo temporada también, pero es mucho más limitado y, sin embargo, en la carrera tienes un control mucho más directo sobre tus ciclistas, que en este caso sólo son cinco. El mayor inconveniente es que no ha cambiado prácticamente nada respecto al del año pasado. Si lo tienes, éste no lo compres.

7.5



LOS JUGUETES SE REBELAN UNA VEZ MÁS

Si las expresiones 'Hay una serpiente en mi bota' o 'Alguien ha envenenado el abrebadero' significan algo, este es tu juego.

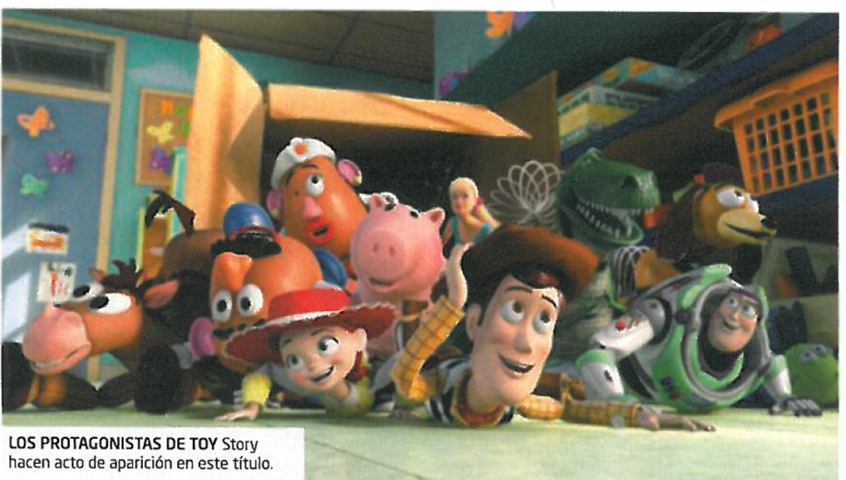
"Una simple conversión más de una película de éxito" pensarán algunos. Sin embargo al hacer esto estarán descartando uno de los títulos con mejor intención de la presente temporada estival.

Toy Story 3 es un juego simple, especialmente indicado para los más pequeños de la casa pero que, como la película del mismo título, también permitirá disfrutar a los que ya tienen una edad respetable. Y es que el buen humor y la historia con moraleja de esta saga creada por John Lasseter consigue transmutarse en píxel para ofrecernos un título de lo más completo.

Por una parte tendremos el modo campaña, especialmente indicado para los más jóvenes. Ocho fases de escasa duración, con dificultad adaptable. Una minucia en comparación con la piedra filosofal de este título, el modo Toy Box, que nos permitirá encarnar a Woody, Buzz y Jessie en todo un sandbox con altos niveles de personalización. Se trata de una historia independiente que llega más allá de la película y que además permite que dos jugadores disfruten con total independencia de una partida cooperativa. La excusa perfecta para 'cuidar del niño' mientras hacemos el gamberro en el mundo de fantasía de *Toy Story 3*, un título que da la talla en todos los aspectos. ■



COMO DIRÍA BUZZ, UNA secuela que nos lleva "hasta el infinito, y más allá."



LOS PROTAGONISTAS DE TOY Story hacen acto de aparición en este título.

Multi



Toy Story 3

Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **Avalanche Software**
Editora: **Disney**
Precio: **59,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma:
Voces 
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.3	7.6

Jugabilidad	Adicción
8.2	8.4

Nota final

8.4

La opinión

UNA GRAN OPORTUNIDAD para adentrarnos en el el universo de Toy Story y vivir mil y una aventuras en compañía de los geniales Buzz y Woody. Su modo historia no será recordado, pero en cambio el Toy Box consigue sorprender a propios y extraños.



Por Juan García





Shrek: Felices para siempre

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Dreamworks**
Editora: **Activision**
Precio: **59,95€ (PS3 y 360) 39,95€ (PC)**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Idioma: **Voces castellano Textos castellano**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
7.6	7.0

Jugabilidad	Adicción
7.6	7.1

Nota final



La opinión

UN TÍTULO NACIDO al abrigo de uno de las películas más prometedoras de la próxima temporada estival. Cumple sin estridencias y no pasará a la historia por ninguno de sus apartados en particular. Sin embargo se deja jugar y permite a toda la familia disfrutar de un rato de ocio.



Por Ángel Llamas

PS3 360 PC SHREK: FELICES PARA SIEMPRE



ÚNETE A LA SHREKSITENCIA

Coincidiendo con el estreno de la película, el ogro verde aprovecha para llenar de lodo también nuestras pantallas.

Un mundo de cuento de hadas, donde los ogros son los buenos, las princesas son verdes y los malos se visten de hada madrina, es el marco donde Shrek lleva habitando desde que en 2001 Dreamworks le diese vida para acabar con todos los tópicos sobre los mundos de fantasía conocidos hasta entonces.

Shrek: Felices Para Siempre, pone el broche final a una saga que se ha convertido en un clásico por méritos propios, con una estética infantil y un sentido del humor apto para adultos. El videojuego intenta seguir esa línea, mezclando una jugabilidad dirigida a los más pequeños con puzzles en los que el adulto tendrá que indicar el camino a seguir. El apartado técnico es simplemente correcto, y, aunque se echa en falta cierta suavidad en el control, cumple el objetivo. El juego en sí es una sucesión de sencillos combates que se van complicando poco a poco a medida que avanzamos en la historia, aderezados con zonas en las que es más importante la resolución de puzzles que la acción.

Mención especial merece el apartado sonoro, con un doblaje que aunque no cuenta con todos los actores originales de la película en castellano, sí que alcanza un nivel a la altura de lo que se espera. Además, en las zonas en las que combatimos contra tandas de enemigos, podremos disfrutar de la banda sonora que tanto éxito ha aportado a la saga. Aunque el juego se puede terminar en solitario, está evidentemente pensado para ser disfrutado en compañía, y es así como la diversión se multiplica.. Indicado especialmente para los más jóvenes. ■

> Jugando en compañía la diversión se multiplica.
> Nos hará soltar más de una sonrisa.
> La música en los combates es muy buena.

Arriba y abajo

> Demasiado fácil para jugadores avanzados.
> Llega a caer en cierta monotonía.
> No es tan divertido solo.

NO ES IMPRESCINDIBLE, CIERTOS puzzles requieren al menos dos jugadores para ser resueltos.



PLATAFORMAS Y COMBATE SON la receta de las aventuras de Zero en el universo Megaman.

LA HISTORIA COMPLETA DE ZERO

Capcom decide poner al alcance de la mano toda una generación de Megaman en un recopilatorio imprescindible para sus fans.

En 2002 nacía para Game Boy Advance la saga de la franquicia de *Megaman* centrada en uno de los personajes coprotagonistas: Zero. Su primera aparición en el mundo de los videojuegos en *Megaman X* convenció a los fans, quienes años después verían la inclusión de este personaje de armadura roja como personaje jugable en las siguientes entregas de la saga *X*. En este proceso, Zero adquiriría cada vez más protagonismo, con lo que Capcom decidió dejar a un lado al mítico héroe de armadura azul para darle más peso a su compañero de batallas.

Zero es despertado tras un largo letargo de cien años por Ciel, que en ese preciso momento está a punto de ser aniquilada por los guardias de seguridad de un viejo laboratorio. Esta es la introducción de una saga de cuatro títulos en los cuáles volveremos a encontrarnos algunos elementos clásicos de la saga *Megaman* como los enemigos finales que presentarán debilidades con determinados tipos de armas, los movimientos típicos del personaje como escalar paredes o deslizarse por el suelo o algunas de las armas como el clásico cañón blaster, la espada de energía o las lanzas. Eso sí, contaremos con novedades en el apartado de las debilidades de nuestro personaje.

Lo que sí merece la pena ser destacado es la simplificación del título en el modo 'Easy scenario' que rebaja la dificultad del juego. ■

LA DIFICULTAD DEL TÍTULO ha sido balanceada para hacerlo más accesible.

>Una saga en un solo cartucho.
>Mantiene la esencia jugable que lo llevó a convertirse en un clásico.

Arriba y abajo

>No innova gran cosa con respecto a los originales.
>Lo han dejado en inglés, lo que lo hace un poquito más inaccesible.

DS



Megaman Zero Collection

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Capcom**
Editora: **Capcom**
Precio: **29,95€**
Jugadores: **1**
Idioma: **Textos**

Pegi




www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
6.0	7.0
Jugabilidad	**Adicción**
7.5	8.0

Nota final



La opinión

ESTE RECOPILATORIO DE *Megaman* es una oportunidad única para aquellos que no disfrutasen en su día de la saga en Game Boy Advance. Lástima que no se haya aprovechado la conversión para mejorar aspectos como controles o gráficos. Aun así, un juego muy recomendable.



Por J.L. Villalobos

PS3 360



Naughty Bear

Género: **Acción**
Desarrolladora: **CA2M**
Editora: **Digital Bros**
Precio: **49,95 €**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces 
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas



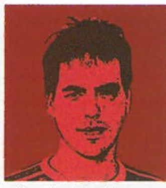
Gráficos	Sonido
6.5	8.0
Jugabilidad	**Adicción**
7.0	7.2

Nota final

6.9

La opinión

UN JUEGO QUE PROMETÍA mucho y se ha quedado a medio camino. La frescura de sus ideas y la originalidad en su planteamiento se resienten debido a un desarrollo muy repetitivo y un apartado técnico lejos de lo esperado. Aún así, es divertido.



Por Javier Artero

PS3 360 NAUGHTY BEAR

>Su original planteamiento.
>El peculiar humor negro que impregna su historia.
>Violencia gratuita, nos encanta.

Arriba y abajo

>Se hace repetitivo demasiado pronto.
>Técnicamente indigno.
>Prevalece el ataque directo sobre las trampas.

DE VACACIONES Y HACIENDO EL OSO

Cuando una fiesta de cumpleaños se convierte en el detonante de una historia de venganza sin parangón...

La historia se inicia con un tierno oso de peluche que no es invitado a la gran fiesta de cumpleaños que se celebra en su isla. A partir de ese ese momento, comienza una historia de venganza por la marginación a la que es sometido. *Naughty Bear* es un juego con una propuesta muy original, lamentablemente, mal resuelta. Viveremos siete capítulos en los que debemos trazar nuestra venganza, acabando con la vida de todos los osos que nos rodean. Para ello, utilizaremos trampas, armas y las más siniestras estrategias, dando lugar a situaciones realmente inverosímiles. A pesar de esta prometedora premisa jugable, se vuelve repetitivo a las pocas horas de juego. El desarrollo de las misiones suele tener un objetivo principal –terminar con cierto oso- y diversos retos secundarios en los que tendremos que poner trampas, destrozar objetos y matar de la forma más original posible. También dispone de modos multijugador en los que competiremos contra otros jugadores por ser los más malvados del lugar. Las buenas intenciones de *Naughty Bear* se tambalean debido a algún que otro problema jugable – la cámara- y por la repetición de situaciones. Gráficamente no está a la altura, pero el doblaje al castellano sube el nivel. Buenas ideas pero mal rematadas.

Marcadores

CON ESTILO

Uno de los puntos fuertes del juego es, sin duda, picarse con las puntuaciones otorgadas al final de cada misión. Cada acción aumentará el marcador de puntos y al encadenar varias trastadas seguidas, el medidor de combos aumentará. Es por ello que, en función de lo gamberro que hayamos sido, obtendremos una mejor puntuación.



DS DRAGON QUEST IX: CENTINELAS DEL FIRMAMENTO







LOS GUARDIANES DEL ROL EN NINTENDO DS

La saga de rol japonés más influyente de todos los tiempos toma aire con una modalidad de juego cooperativo online de hasta cuatro jugadores.

En Japón *Dragon Quest* es casi una religión. La serie, que ya cumple 24 años, llegó a un punto de éxito que tuvieron que cambiar el día de lanzamiento de los juegos a los sábados cada vez que salía un *Dragon Quest* para evitar el absentismo laboral.

En Europa es otra cosa. Se reconoce la valía de este juego de rol japonés, pero las ventas no suelen acompañar. Nintendo ha decidido dar un paso al frente y se ha encargado de hacer llegar al público occidental el título como si fuera uno propio.

Dragon Quest IX: Centinelas del Firmamento ha sido el título elegido, como también lo han sido este mismo año *No More Heroes* o *Monster Hunter Tri*.

En el caso de ***Dragon Quest IX***, estamos ante un juego de rol japonés clásico con sus fases de exploración, diálogo y sus momentos de combates por turnos. La mecánica es tan sencilla y lógica como tradicional y quizá ya algo descafeinada. Sin embargo, pedirle una revolución en sistema de reglas sería como hacer un rediseño del ajedrez o el parchís.

El juego, que lo ha desarrollado Level 5 a las órdenes de Yuji Horii y Akihiro Hino, ha contado con Akira Toriyama para el diseño de personajes y monstruos y con Koichi Sugiyama para la banda sonora. O lo que es lo mismo, una garantía para el apartado artístico.

EL DISEÑO DE LOS PERSONAJES ES OBRA DE AKIRA TORIYAMA

Aire fresco

Si algo ha hecho a *Dragon Quest* permanecer en las listas de ventas durante casi un cuarto de siglo ha sido el saber adaptarse a las tendencias. En esta ocasión lo hace con un modo de juego cooperativo que hará que la solitaria experiencia del joven Ángel de la guarda del que nos hacemos cargo para custodiar un protectorado en la Tierra, se convierta en un divertido ir y venir de amigos, y más de 1000 objetos para personalizar. ■





Dragon Quest IX

Género: **RPG**
Desarrolladora: **Level 5**
Editora: **Square-Enix**
Precio: **40,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos**

Pegi 12
www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.5	8.8

Jugabilidad	Adicción
9.0	8.0

Nota final



La opinión

SABERSE REDEFINIR RESPETANDO las reglas y el estilo artístico que ha hecho a *Dragon Quest* permanecer en la élite de los JRPG es lo que transmite esta nueva entrega de la franquicia, la quinta para DS. Una apuesta segura para los amantes del género en la pequeña de Nintendo.



Por Ch. Antón

Descargas

Comprar sin salir de casa

No nos olvidamos de analizar todos esos juegos que no vienen en cajitas de plástico, sino que para comprarlos sólo hay que tirar de VISA mientras nos desparramamos en el sofá.

DEATHSPANK

DIABLO PASADO POR EL FILTRO DE GUYBRUSH

El hack'n slash rolero de Ron Gilbert es uno de los mejores títulos de PSN y el Bazar de Xbox Live. Una gran historia y un hilarante humor absurdo que se te pasarán por alto si no sabes inglés.

De verdad, es una auténtica pena para nuestra industria que un tío como Ron Gilbert, creador de los dos primeros *Monkey Island*, de *Maniac Mansion* y cabeza visible de este ***DeathSpank***, sea tan poco prolífico. Quizá sea la clave de su éxito, pero que pasen años o incluso una década para ver algo nuevo de él debería ser delito.

Gilbert y Hothead Games, el estudio desarrollador, nos prometieron un "punto de encuentro entre *Diablo* y *Monkey Island*" y eso es lo que nos han dado. Del primero tenemos la base jugable: un hack'n slash rolero estructurado en misiones principales y secundarias cuyo amplio inventario es uno de sus pilares. Del segundo, una historia ridícula pero brillante, ácidos y desternillantes diálogos, un lelo pero entrañable protagonista de preocupante verborrea y una imaginación demente para idear las armas, los objetos y las magias más absurdas (¿un cañón de pollos asesinos?) que te puedas imaginar.

10 horas solamente de historia principal (con las secundarias se dobla la duración) nos llevarán a través de un amplio terreno en busca de un artefacto mágico llamado "El Artefacto", que puede ser a la vez solución y causa de todos los males del mundo. Una trama simplona pero que se enriquece en cada línea de los diálogos que DeathSpank mantiene con la multitud de personajes que pueblan el mundo.

En él nos enfrentaremos a enemigos de lo más diverso. Desde babosas a esqueletos u ogros gigantes, y para ello contaremos con un sinfín de armas y objetos que, al igual que en *Diablo*, podremos asignar como queramos desde el inventario. La distribución la elegimos nosotros y será fundamental combinar ataques para acabar con los rivales más duros.



HAY UN COOPERATIVO EN el que controlaremos a un mago totalmente distinto a DeathSpank.

El componente rolero está atenuado. Cada vez que subamos de nivel no habrá reparto de puntos de experiencia, sino que aumentaremos una de sus habilidades (velocidad, fuerza, resistencia...) a través de unas extrañas cartas. Quizá sea la decisión más controvertida para los más puristas del rol. Esa, y que no venga traducido. El juego está completamente en inglés, en una decisión incomprensible de EA, que en cambio sí traduce e incluso dobla otros títulos de menos importancia como *Risk: Facciones*. Si no sabes inglés te estarás perdiendo más de la mitad de la gran calidad de un título que quizá sea el mejor descargable del año. Su nota tendría que haber sido un 9,5, pero no podemos obviar esto. Y nos duele.



DeathSpank
Desarrollador:
Hothead Games

8.5



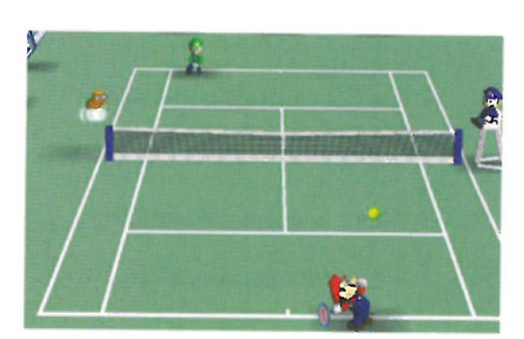
ADVANCED CIRCUITS

› BiP Media ha tomado y adaptado con éxito una vieja fórmula de puzzles en los que debemos conectar diferentes secciones para construir un camino por el que circule un vehículo (aunque antes lo vimos con diferentes fluidos) antes de que termine el tiempo disponible.



PUZZLE QUEST 2

› Los puzles de juntar gemas de colores se han convertido casi en un género aparte. *Puzzle Quest 2* pertenece a este tipo de títulos, con una jugabilidad que nos propone exprimirnos el cerebro para juntar piedras del mismo color. Añade algunos elementos de rol, una historia atrayente y muchos toques distintivos que lo hacen de recomendable.



Mario Tennis 64

MÁS MARIO Y MENOS NADAL

Una de las descargas que más aconsejamos este mes corresponde a un auténtico clásico: *Mario Tennis 64*, un título que apareció originalmente para Nintendo 64 y que se recupera ahora manteniendo todos los atributos que lo hicieron imprescindible en su momento.

Cuenta con 16 personajes diferentes y tanto un modo para un jugador en el que iremos descubriendo diferentes objetos y secretos de cada uno de los adversarios como un loquísimo multijugador de hasta 4 personas que permite enfrentarnos en partidas a dobles utilizando el escenario de un partido de tenis, pero con el ánimo de mostrar cúales son las habilidades de cada personaje. Uno de los mejores arcades de la 64 que sigue estando a la altura.



Mario Tennis 64
1000 Np
Desarrollador: **Nintendo**
8.5

BLACKLIGHT: TANGO DOWN

TIROS FUTURISTAS Y PÓLVORA MOJADA

Las listas de juego online no mienten, los shooters en primera persona son los reyes de la fiesta multijugador a través de la red de redes. De esta manera, un nuevo título de tiros dedicado especialmente a la vertiente multijugador parece una gran idea. Más cuando aprovecha el Unreal Engine 3 para mostrar un apartado técnico exquisito. Si a esto añadimos el hecho de que presenta un contenido más que aceptable (12 mapas, 7 modos de juego, 4 escenarios cooperativos y toneladas de opciones de personalización), el resultado no puede ser más que prometedor.

Sin embargo *Blacklight: Tango Down* falla en su ejecución con pequeños fallos que empañan la experiencia de juego y algunos errores de diseño, como los mapas cooperativos, muy poco acertados en su estructura. Además las partidas están cargadas de lag, pero es de preveer que este problema de retardo se solucione con un futuro parche, lo que mejorará mucho especialmente la parte competitiva del título.







Blacklight: Tango Down
1200 Mp
Desarrollador: **Zombie Studio**
8.0

Risk: Facciones

LA ESTRATEGIA DE MESA VITAMINADA

Mantiene la esencia del juego de mesa estratégico más famoso de toda la vida pero con una serie de añadidos que lo hacen más ágil y más variado, en definitiva, más propicio para ser un videojuego con una potente orientación al multijugador.

Las reglas básicas se mantienen. Ataque y defensa con dados (máximo tres en el primero, dos en el segundo), reclutamiento-ataque-redistribución de tropas, algunos requisitos de victoria...

Pero los añadidos le dan un vuelco. Ahora hay un sistema de recompensas a cada objetivo que cumplas en el campo de batalla. Por ejemplo, si conquistas un territorio determinado, al siguiente turno podrías atacar con un dado más. También hay edificios en determinados territorios que potencian tu defensa o ataque e incluso elementos particulares como presas o volcanes que eliminan unidades de territorios adyacentes. Muy ameno y con un apartado técnico espectacular.

XBOX LIVE
Risk: Facciones
800 Mp
Desarrollador: **Stainless**
8.3





> Trucos

No te quedes atascado nunca más en tus juegos favoritos

Todos los atajos para triunfar

Un mes más te traemos los mejores trucos de tus juegos favoritos. Si estás atascado ya no te preocupes más, utiliza alguno de estos y las cosas serán más fáciles



Super Mario Galaxy 2



Desbloquea estas recompensas y extras:

› Desbloquear Mundo Secreto: Completa el juego una vez.

› Toad banqueros: Los toad banqueros desbloquean artículos en función de los pedazos de estrella que depositemos. Pero, ojo, dichos artículos no los usará Mario, sino los propios Toad. Son los siguientes:

- **Gafas:** Deposita 1000 pedazos de estrella.
- **Lanza y escudo:** Deposita 2000 pedazos de estrella.
- **Pico:** Deposita 4000 pedazos de estrella.
- **Toad conductor:** Deposita 6000 pedazos de estrella.
- **Toad explorador:** Deposita 8000 pedazos de estrella.
- **Carrera perfecta (gran maestro conductor temerario):** Deposita 9999 pedazos de estrella.

› Jugar con Luigi en cualquiera de los niveles del juego: Debes derrotar a Bowser en el Generador de Galaxias de Bowser por primera vez. Después, revisa el correo de Toad donde encontrarás un mensaje suyo. Ahora tienes que buscar la L en la nave espacial, entra en ella y te convertirás automáticamente en Luigi.

› Desbloquea el desafío de la Estrella Verde: Consigue las 120 estrellas verdes y derrota a Bowser. Así desbloquearás una nueva secuencia en la que Rosalina lee un relato sobre una estrella verde a sus hijos. Después se desbloqueará este desafío.

› Honor, Gran Maestro de la Galaxia: Tienes que completar el desafío de la Estrella Verde y así conseguir las 240 estrellas del juego. Las estrellas normales, más las 120 estrellas especiales, las cometa y las verdes.

› Aleteos infinitos de Yoshi: Salta y mantén presionado A antes de que termine el aleteo. Después pulsa Z y suelta rápidamente A. Pulsa A de nuevo y así se repetirá la secuencia cuantas veces quieras.

› Coronas en nuestros perfiles de jugador: Desbloquea imágenes de coronas al lado de tu perfil de guardado.

- **Corona de plata:** Obtén 120 estrellas.
- **Corona de oro:** Obtén 240 estrellas.

› Desbloquear Mundo S: Cuando completes el mundo 6 aparecerá un final del juego, pero la historia aún no ha terminado, se ha desbloqueado un nuevo mundo llamado S.

› Conseguir 99 vidas extra: Dirígete a la Galaxia Descomunal, que está situada en la mitad del nivel 4-1 más o menos. Allí encontrarás una plataforma redonda suspendida en el aire sobre la que giran constantemente tres Koopas gigantes a la que llegarás siendo lanzado a través de una tubería verde (desconocemos si hay otra forma de llegar). Una vez en la plataforma realiza un súper-salto para situarte sobre el caparazón de una de las Koopas y salta sobre ella sin cesar hasta que obtengas un total de 99 vidas en el marcador de vidas. No obtendrás más de 99 vidas aunque continúes saltando sobre el Koopa.





Red Dead Redemption

Desbloquea los trucos gracias a los siguientes códigos. Para llegar a ello pausa el juego con Start, selecciona opciones y desde ahí ve a Trucos. Una vez dentro pulsa el botón triángulo e introduce las frases que aparecen a continuación. Eso sí, recuerda que el uso de trucos puede afectar a la posibilidad de guardar la partida o desbloquear logros y trofeos siempre que se mantengan activados, por lo que te recomendamos que no los utilices para las misiones:

› You got yourself a fine pair of eyes: Acceso a todas las áreas.

› He gives strength to the weak: Salud infinita.

› I don't understand imnfinity: Dead Eye infinito.

› Abundance is everywhere: Munición infinita.

› It's my constitutional right: Pack de armas 1.

› I'm an american. I need guns: Pack de armas 2.

› They sell souls cheap here: Disminuye tu nivel de recompensa de búsqueda. Tendrás que pagar menos por tus delitos.

› I wish i worked for uncle sam: Inmunidad diplomática.

› The root of all evil, we thank you!: Obtienes 500$.

› Don't you look fine and dandy: Obtienes el traje elegante.

› You think you tough, mister?: Obtienes el traje de buscador de tesoros.

› Beasts and man together: Aparece un caballo.

› Make hay while the sun shines: Energía infinita para el caballo.

› Oh my son, my blessed son: Te conviertes en Jack, el hijo de John Marston.

› Humility before the lord: Te vuelves un desconocido.

› The old ways is the best ways: Activa el tema Old School (un filtro de color sepia en la imagen).

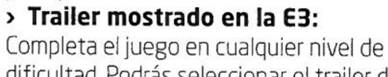


No More Heroes 2: D. Struggle

Desbloquea los siguientes extras cumpliendo los requerimientos que te exponemos a continuación:

› Modo Encarnizado: Completa el juego en el nivel de dificultad "Dulce" o "Leve".

¡Mándanos TUS TRUCOS y podrás ganar un JUEGO y ayudar a otros!



› **Sin chaqueta:** Completa todas las misiones del juego del modo "Revenge" o "Venganza"
› **Partida a Muerte:** Completa el juego en cualquier nivel de dificultad. Este modo te saldrá después en el menú principal.
› **Trailer mostrado en la E3:** Completa el juego en cualquier nivel de dificultad. Podrás seleccionar el trailer del anuncio del juego que se mostró el año pasado en el E3 después, en la opción TV del menú.
› **Vídeo de BJ5:** Supera el minijuego BJ5. Podrás seleccionarlo después en la opción TV del menú.
› **New Game+:** Completa el juego y recuerda salvar los datos. Podrás comenzar una nueva partida con todo el equipo y artículos adquiridos en la partida que acabas de superar.
› **Habilidad Step-In Slice:** Ayuda a Jeane a bajar de peso jugando a los distintos minijuegos en su habitación. hasta que pierda 11 libras para obtener la habilidad Step-In Slice.
› **Máscaras de No More Heroes:** Si tienes un archivo guardado del primer *No More Heroes*, las máscaras obtenidas y reflejadas en este archivo se mostrarán en las paredes de tu habitación.
› **Evitar la muerte de Travis**: Cuando Travis esté apunto de morir agita el mando de Wii y el Nunchuck en repetidas ocasiones cuando empieces a caer. Si lo haces correctamente, Travis se reanimará con una cantidad pequeña de salud. Este truco no podrás usarlo más de 5 veces. Ten en cuenta que el truco no funciona si te quedas sin salud.



TUS TRUCOS

INFO@MARCAPLAYER.COM
Asunto: TRUCOS

Alpha Protocol

Desbloquea las siguientes armas realizando las acciones que te describimos:
› **Escopeta de Omen**: Mata a Omen Deng.
› **Subfusil dorado**: Mata a Brajka.
› **SMG de Brayko**: Mata a Brayko.
› **Stereo de Brayko**: No mates a Brayko.
› **Rifle de asalto dorado**: Alcanza al teniente Al Samad sin activar las alarmas.
› **Pistola de Marburg**: Lucha con Marburg a muerte en el Museo.



Split / Second

Desbloquea nuevos coches introduciendo estos trucos en "Opciones":
› **Coyote AMX**: Izquierda, X, izquierda, X, izquierda, X, izquierda, X, izquierda, X, izquierda, X, derecha.
› **Computer Spiele**: X, arriba, X, arriba, X, arriba.
› **Disney XD**: X, abajo, X, abajo, X, abajo.





Blur



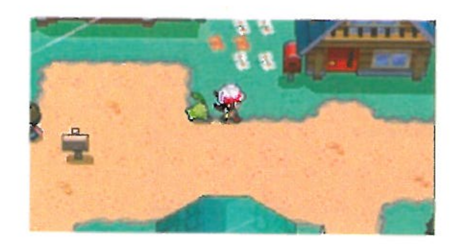
Introduce los siguientes códigos en la sala de exposición de coches multijugador:
› **BMW cromado:** Selecciona el BMW Concept 1 Series e introduce LT, RT, LT, RT.
› **Ford Bronco mejorado al máximo:** Selecciona el Ford Bronco e introduce LT, RT, LT, RT.

Sólo para Xbox 360. Recompensas para tus avatares e imágenes de jugador:
› **Camiseta de coche destrozado:** Destruye tu primer coche (logro).
› **Camiseta de leyenda:** Desbloquea el rango de Leyenda multijugador.
› **Camiseta de pegatinas:** Completa el álbum de pegatinas.
› **Camiseta de desafío de amigo:** Gana un re-desafío de amigo.
› **Imagen de Blur:** Gana tu primera carrera.



Pokémon HeartGold & SoulSilver

Obtén los siguientes extras cumpliendo determinadas condiciones:
› **National Dex:** Derrota al Elite Four una vez, y dirígete al barco S.S. Aqua en la ciudad de Olivine.
› **Tarjetas de colores de entrenador:** Obtén las estrellas que se especifican en cada caso para conseguir las tarjetas de entrenador. Hay tres formas: derrotando al Elite Four, encontrando las hojas brillantes y capturando a todos los Pokémon (493)
- **Tarjeta Azul:** Consigue una estrella.
- **Tarjeta Bronce:** Consigue dos estrellas.
- **Tarjeta Plata:** Consigue tres estrella
- **Tarjeta Oro:** Consigue cuatro estrella
- **Tarjeta Negra:** Consigue cinco estrellas.



PSP
Dead or Alive: Paradise

DIFERENTES EXTRAS Y APARTADOS QUE DESBLOQUEAR

Realiza lo indicado en cada caso para desbloquear los diferentes apartados.

- **Regresa a casa mañana:** Completa el juego con cualquiera de las chicas y desbloquearás esta opción en el Hotel.
- **Paraíso privado:** Completa el juego con cualquiera de las chicas y desbloquearás esta opción en el menú principal.
- **Playa bandera:** Con cualquiera de las chicas, acumula un total de 50 Venus clips desbloqueados durante el juego.
- **Rio:** Consigue el ítem Zack's Challenge en el Hotel. Ve al casino, desafía a Rio Blackjack y gana.

iPhone > Parrot AR.Drone

Videojuego, aeromodelismo y realidad aumentada

SÚBETE A MI CUADRICÓPTERO

Una de las sensaciones del E3 fue este cuadricóptero dotado de cámara y WIFI que se controla con la pantalla táctil de tu iPhone o iPod Touch.

El *AR.Drone* de Parrot es un potente cudricóptero teledirigido que genera una red WIFI para que puedas conectarte a él con tu iPhone o con tu iPod Touch. Gracias a la cámara que incorpora en su frontal, puedes recibir sus imágenes en la pantalla del iPhone y controlarlo como si de un videojuego de simulación aérea se tratara gracias a la aplicación de control que ya está disponible, gratis, en la Apple Store. Tú controlas sus movimientos a golpe de pulgares, la altitud, la velocidad, y todo sobre la imagen real que capte el helicóptero. Realidad aumentada con mayúsculas.

Además de la aplicación básica para controlar el vuelo (conocida como *AR.FreeFlight*), Parrot ha desarrollado otra aplicación llamada *AR.Flying Ace*, que es un juego multijugador en el que pueden enfrentarse varios *AR.Drone*. Sólo hay que conectarse a la red WIFI generada por el cuadricóptero y varios jugadores, con sus iPhone y sus planeadores pueden enfrentarse en el espacio abierto disparándose láser que sólo se ven en la pantalla de sus iPhone.

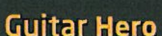
Además, hay una comunidad abierta de desarrolladores que seguro comenzarán a lanzar aplicaciones nuevas para este 'juguetito' que nos ha enamorado.

COMBATES AÉREOS ENTRE VARIOS JUGADORES

AR.Drone

Desarrollador: **Parrot**
Precio: **299 €**
Lanzamiento : 28 de agosto

9.8



Guitar Hero para iPhone amplía su contenido con un pack de The Rolling Stone



iPhone > Whack´n Roll

APLASTA CON RITMO

Una delirante y frenética mezcla entre el mítico juego 'whack -a-mole' y un juego musical a lo *Guitar Hero*.

Una autentica locura. Así podemos definir este juego, creado por el estudio francés KoolFing y que mezcla la mecánica del famoso 'Wack-a-mole' (el mítico juego de mesa de atizar a los topos que asomaban la cabeza) y los títulos musicales del estilo de *Guitar Hero* o *RockBand*. Aquí hay que atizar a unos simpáticos polluelos, pero siempre hay que hacerlo al ritmo de la música, en el momento oportuno que marca cada canción.

Pero el juego no sólo se queda ahí, sino que mezcla, a través de 45 niveles, puzzles, trampas, bombas, decenas de personajes y poderosos enemigos finales. Una divertida mezcla de géneros que resulta tremendamente adictiva y que, como se acompaña de música muy cañera para resolver cada uno de los niveles, no permite que paremos quietos mientras jugamos. Una propuesta muy original y divertida que destaca de entre las últimas propuestas de la Apple Store.



Whack'n Roll

Desarrollador: **KoolFing**
Precio: **2,3 €**
Lanzamiento : Disponible

8.6



iPhone > Voodoo Dice

¡ARROJA EL DADO!

El divertido juego de puzzles en 3D disponible desde hace meses en Xbox Live Arcade, PSNetwork y PC, llega ahora al iPhone/iPod Touch, con una interfaz especial para esta plataforma. Haz rodar a tu dado por los cuatro mundos diferentes (más de 60 niveles) y desbloquea cada puzzle haciendo coincidir las caras del dado. Un juego que está triunfando en las consolas grandes y que ahora llega para la plataforma de Apple. Y todo utilizando su pantalla táctil. También tiene una versión especial para iPad.

Voodoo Dice

Desarrollador: **Ubisoft**
Precio: **2,39 €**
Lanzamiento: **Ya disponible**

9.0

Ovi > The Big Roll in Paradise

EL PARAÍSO DE LA PETANCA

Un divertido juego de petanca cargado de sorpresas y premios para los dispositivos táctiles de Nokia.

Este divertido juego desarrollado por Infinite Dreams te invita a viajar a una isla paradisíaca a jugar a la petanca. Pero lo mejor es que la isla está llena de nuevos escenarios, bolas y modos de juego para jugar. Además, se pueden desbloquear cientos de extras, recompensas y premios.

Pero no sólo de petanca se vive en esta isla del Caribe. El juego permite explorar la isla y desbloquear y disfrutar de decenas de minijuegos, puzzles y pruebas de todo tipo.





The Big Roll in Paradise

Desarrollador: **Infinite Dreams**
Precio: **2,03 €**
Lanzamiento : Disponible



8.1



iPhone > Animal Colors Cross

PUZZLES BESTIALES

Acaba de lanzarse la secuela del popular *Color Cross*, el juego de puzzles que ha causado furor en la Apple Store. Esta segunda entrega está dedicada a animales de todo el mundo y nos regala más 72 puzzles para estrujarte el cerebro, elegir colores, marcar cuadrículas y publicar tus mejores tiempos en la red. Una segunda entrega que ofrece más de 50 horas de juego, solo o en compañía, por muy poco dinero.

Animal Color Cross

Desarrollador: **Little Worlds Studio**
Precio: **1,59€**
Lanzamiento: **Disponible**

8.8

RECOMENDADO

ANÁLISIS

XBOX 360 SLIM

MÁS DELGADA Y SILENCIOSA

Xbox 360 deja de lado el color blanco que le caracteriza en su nuevo rediseño para vestirse de un negro solemne, con menor tamaño y mucho menos ruido.

Web: www.xbox.com/es **Precio:** 249,99€

La gran bomba de Microsoft en los últimos meses no ha venido de parte de sus nuevos juegos o periféricos, sino de mano de una revisión de su hardware estrella, Xbox 360. Con *Xbox 360 S*, la consola de sobremesa de la compañía de Seattle se hace más pequeña, cambia su blanco mate característico por un negro brillante y silencia los ruidosos ventiladores que anteriormente montaba. Los cambios llegan más allá, incluyendo ahora un disco duro interno de 250GB (no intercambiable) , así como compatibilidad con redes WiFi de 2.4 GHz 802.11 b/g/n sin necesidad de accesorios externos. También se han aumentado los puertos USB hasta un total de cinco, con uno más dedicado expresamente a futuros periféricos como Kinect. De esta manera, parece que este modelo de consola es netamente superior a anteriores versiones de 360 en cuanto a prestaciones y rendimiento, siendo en todos los casos compatible con todos los juegos y periféricos existentes en el mercado presente y futuro.

Pero sin lugar a dudas el cambio más esperado es que con este nuevo modelo de consola se elimina definitivamente el problema de las tres luces rojas que tanto daño ha hecho a esta máquina.

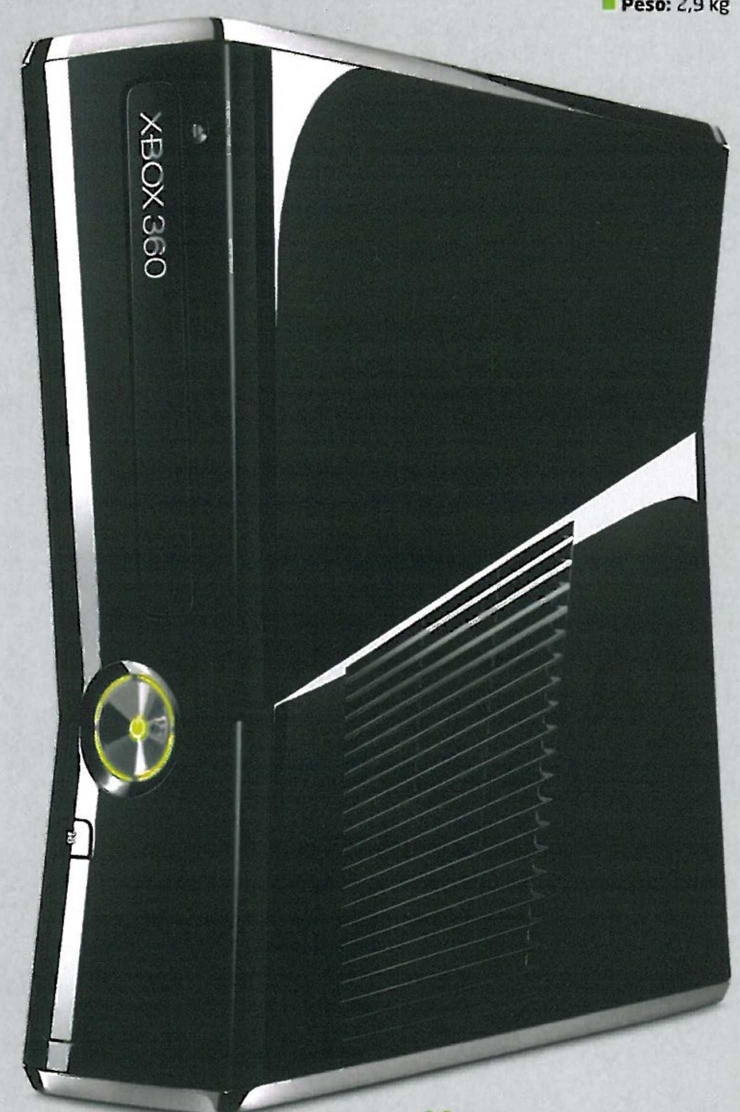
Nota final

GRAN TRABAJO POR parte de Microsoft a la hora de retocar su sistema de entretenimiento interactivo.

9.0

La ficha

- **En el pack:** Xbox 360 Slim, mando de control inalámbrico negro, auriculares para Xbox Live y cable audio/video compuesto.
- **Dimensiones:** 270 x 75 x 264mm
- **Peso:** 2,9 kg



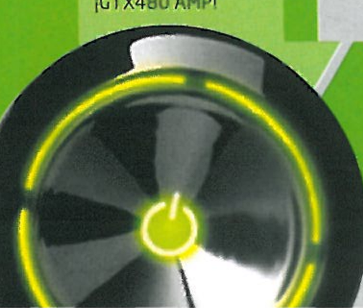
"Este nuevo modelo no padecerá el terrible mal de las tres luces rojas"



Por Duardo

GADGETS Y... ¡XBOX360 SLIM!

En esta ocasión, reservamos el puesto de honor para nuestro XCast. Directamente del E3, nuestro reportero estrella analiza la nueva Xbox360 Slim. Además, gadgets y más gadgets curiosos y... ¡GTX480 AMP!



¿SABÍAS QUÉ... LAS NUEVA XBOX360 SLIM

...sustituye a Xbox 360 Elite, haciendo que esta deje de producirse. Las que hay en las tiendas son las últimas producidas?

...se rumorea que se está trabajando en una segunda versión de esta consola a un menor precio y con algunas características menos para estas mismas navidades?

PERIFÉRICOS RAZER PARA STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY



PASIÓN POR STARCRAFT II

Quizás se nos note mucho la devoción por el futuro bombazo de Blizzard. Para estar bien preparados, ¿qué mejor que este completo set?

Web: www.razer.com **Precio:** Ver fichas

Preparados ya para el lanzamiento definitivo de *StarCraft II*, Razer presenta una gama completa de productos customizados para los fans del título de Blizzard: *Marauder* es un teclado compacto, retroiluminado, y con sistema de grabación de macros 'on-the-fly'. El ratón, denominado *Spectre* ofrece 5600dpi, 5 botones y sensor laser 3.5G. El 'headset' *Banshee* incorpora una estructura cerrada, micro extraíble e iluminación. La bolsa *Zerg Edition* es el complemento perfecto para los torneos , resistente al agua y, como toda la gama, con estampado del universo del juego. Estarán disponibles a partir del tercer trimestre de este año.



Auriculares Razer *Banshee* StarCraft II
119,99€

Ratón Razer *Spectre* StarCraft II
79,99€

Teclado Razer *Marauder* StarCraft II
119,99€

Bolsa Razer StarCraft II *Zerg Edition*
89,99€

ZOTAC GFORCE GTX480 AMP! + RAZER DEATH ADDER

UN CONJUNTO DE LUJO

La joya de la corona de nVidia con el ratón bandera de la marca alemana, juntos en una edición limitada para darlo todo.

Web: www.zotac.com **Precio:** No disponible

La revisión que Zotac ha creado de la gráfica de nVidia *GTX 480*, incorpora un ventilador doble por aire de 92 mm absolutamente monstruoso (el conjunto ocupa tres espacios de la placa). Esta potencia de disipación permite que el chip ofrezca 756 Mhz de reloj y 1.512 /3.800 de procesador y memoria. Por su parte, el ratón *Death Adder* de Razer consigue 3500dpi de sensibilidad gracias a su sensor laser de 3.5 G, lo que dota al jugador con una precisión 4 veces mayor que un ratón tradicional. Con la tecnología 1000 Hz Ultrapolling el tiempo de respuesta es reducido a 1 milésima de segundo.



La ficha

- **Modelo Gráfica:** Zotac Gforce GTX480 AMP!
- **Memoria:** 1536MB GDDR5
- **Relojes(Ghz):** 756 reloj, 1.512 procesador, 3.800 memoria.
- **Modelo Ratón:** Razer Death Adder

DISNEY STYLE

GADGETS PARA LOS PEQUES

O para quien les guste, bonitos son. Teclado Toy Story 3 y auriculares de Mickey o Minnie. ¡Hay muchos más!

Web: www.disneyconsumerproducts.com
Precio: Auriculares: 14,90€
Teclados: 19,90€



Ongo Devices ha diseñado para la productora estadounidense una serie de auriculares con motivos 'cute' que incluyen a los populares personajes de Disney, Mickey o Minnie. Por su parte, Cirkuit Planet presenta una serie de teclados con diversos motivos como Disney Princesas, Cars o Pesadilla antes de Navidad. ¡Nos ha encantado el de Toy Story 3!. Ya en otro segmento, las fundas Zappa para netbooks o las alfombrillas de Winnie de Pooh, esta vez también de Cirkuit, darán color a nuestros hogares.

Comunidad



El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la blanquita de Microsoft.



EL RETO DE XBOX 360

Gánanos en Live

Xcast, xikiflus y Marca Player son tus rivales. Agrégalos y demuestra quien manda en la red de juego online de 360.

EL RETO:
Nuestros tres gladiadores de Xbox Live han sido humillados repetidas veces. Si tú también quieres mojarles la oreja, agrégalos y mándales un mensaje para retarles a través del Live.

La pregunta

Pregunta ¿sin respuesta?

1 Rastaman de Elite miembro de accesoxbox.com

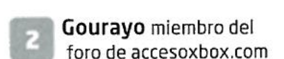
"¿Cuales son las guaridas de EE. UU. para desbloquear el traje de comisario de EE. UU. en *Red Dead Redemption*?"

Respuesta: Para conseguir el traje de comisario hay que superar las guaridas de forajidos de EE.UU. en 24 horas en el juego. Son éstas: Pike's Basin, Twin Rocks, Tumbleweed, Gaptooth Breach, Solomon's Folly y Fort Mercer

2 Gourayo miembro del foro de accesoxbox.com

"He terminado todas las misiones principales de *Fallout 3* y se ha acabado la partida. Si quiero hacer misiones secundarias pendientes o jugar expansiones, ¿hay forma de hacerlo sin empezar desde el principio?"

Respuesta: En el juego 'base' necesitas cargar una partida anterior. La cosa cambia si adquieres la expansión, ya que te permite continuar..



Entra en *www.accesoxbox.com* y plantea tus dudas.

1 Mario Diver
E-mail

Después del E3 de Los Ángeles me han surgido algunas dudas sobre el futuro a corto plazo de Xbox 360 (el de largo parece tranquilo). ¿Kinect va a ser una plataforma de juego para toda la familia? ¿Dónde nos deja a los jugadores tradicionales eso? ¿Qué ha pasado con el antiguo nombre de este periférico? ¿A qué precio va a salir a la venta y cuando exactamente?
Muchas gracias

Respuesta:
Vayamos por partes. Kinect va a ser mucho más que una simple cámara para juegos casuales. A día de hoy el público en general sólo ha visto la punta del iceberg en cuanto a juegos en desarrollo que aprovechan esta plataforma. Personalmente, nosotros nos hemos quedado algo fríos con muchos de los anuncios para este periférico, pero hay títulos que invitan al optimismo. Es el caso del juego de *Star Wars* exclusivo o de *Dance Masters*, dos verdaderas joyas del entretenimiento que llegarán a nuestro país antes de final de año.
Por tanto, no tienes por qué estar preocupado, si adquieres Kinect vas a tener un montón de juegos que aprovecharán sus posibilidades. El primero que se nos viene a la cabeza es *Fable III*, aunque aún no han anunciado ninguna de las funciones de la cámara, pero las tendrá. En cuanto al nombre del invento, se ha modificado por un problema de patentes a la hora de registrar la marca. Ya había una marca con ese nombre, por lo que no era viable utilizarlo en esta ocasión. Sin embargo, desde Marca Player consideramos que Kinect no es precisamente el nombre más apropiado, sobre todo cuando algún hispano parlante trata de decirlo.
Se ha anunciado el lanzamiento de este periférico en Estados Unidos el día 4 de Noviembre, por lo que podemos esperarle en nuestro país poco más o menos por las mismas fechas. Sin embargo no podemos decirte el precio que llevará ni los packs de lanzamiento, puesto que estos detalles todavía no se han anunciado al público en general. No dudes que seremos los primeros en confirmarte estas minucias cuando Microsoft tenga a bien revelarlas.

2 Tim Krats
E-mail

Hola Marca playerinos (si me permitís la osadía). La única duda que me gustaría que me resolviérais es ésta: ¿Cuando vamos a tener la sucesora de Xbox 360 a la venta en España?
Gracias por anticipado por vuestra respuesta y seguid así.

Respuesta:
A día de hoy no hay ninguna Xbox nueva anunciada. Es bien sabido que desde Microsoft llevan tiempo trabajando en la sucesora de nuestra bien amada blanquita, pero aún queda mucho tiempo para que la demos por muerta. Tanto es así que Aaron Greenberg, uno de los jefazos de la división de juegos de Microsoft ha declarado que gracias a Kinect el ciclo de vida de Xbox 360 se verá extendido por un mínimo de cinco años más. Y es



KINECT for XBOX 360

El busca logros

Los claves para conseguir los logros más complicados de los juegos de XBox 360.



Autobús de fiesta- 30G
Haz que cuatro agentes salten por un Anillo de acrobacia en un autobús de batalla.



25 maneras de morir- 10G
Encuentra 25 maneras distintas de destruir tu cuerpo clonado.

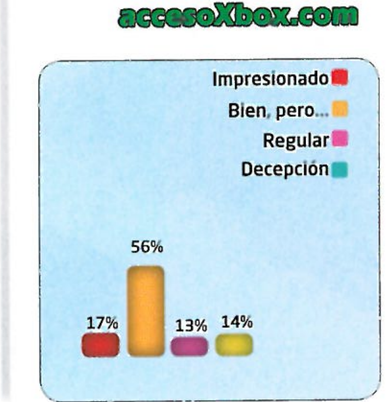


Muñeco vudú- 10G
Usa el arpón para ensartar a 5 enemigos en un mismo vehículo.



La encuesta de www.accesoxbox.com:

accesoXbox.com



¿Que te ha parecido la conferencia del E3 de Xbox 360?

A) Impresionado. Hemos vuelto a llevárnoslo - 17%
B) Bien pero faltaron más sorpresas - 56%
C) Regular - 13%
E) Me ha decepcionado, esperaba más - 14%

EL MES QUE VIENE:
¿Cuál es tu próximo lanzamiento más esperado?
Entre los que participen en la encuesta se sorteará un juego de Xbox Live Arcade.

MANDA TUS DUDAS

Manda un mail con tus dudas a: *marcaplayer@unidadeditorial.es* con el asunto: **Comunidad Xbox 360**
Las respuestas serán publicadas en el siguiente número, siempre teniendo en cuenta el espacio.



Participa

que la intención de la gente de esta multinacional americana es aprovechar la inversión que han realizado en investigación y desarrollo para Kinect, y eso pasa por aumentar al máximo el tiempo que nuestra consola actual reciba nuevos y jugosos juegos.

3 **Tito Miguez**
E-mail

Buenas gente de Marca Player. Estoy dudando si comprarme la nueva Xbox Slim por tener la otra consola baneada de Xbox Live. ¿Creéis que merece la pena el desembolso o es mejor hacerse con una consola normal ahora que están bajando de precio?

Respuesta:
En la revista hemos tenido la suerte de recibir ya una consola de este tipo y podemos decir que es una compra obligada si piensas hacerte con una Xbox 360. A los extras añadidos del disco duro de 250 gigas y el WiFi de serie hay que añadirle una mejora de peso: es mucho más silenciosa que la consola original y además no sufrirá del síndrome de las tres luces rojas. Por tanto, ve preparando la cartera para hacer con una.



EL JUGADOR DEL MES

EL SALÓN DE LA FAMA DE PLAYER 360

GALVANICE

La copa del mundo de fútbol ha copado nuestras horas de ocio mientras confeccionábamos la revista que tenéis entre las manos. Por eso no hemos podido dejar de jugar al videojuego oficial de la competición con muchos de vosotros. Sin embargo los duelos más míticos han sido contra nuestro lector con gamertag ***Galvanice***. Todo un experto en el mundo del balompié que consiguió que hincáramos la rodilla en alguna ocasión.





X3ØX maniac.es

Una tienda ha listado ***Final Fantasy XIII Versus*** para Xbox 360. Las reacciones son las siguientes:
Silvanoshei: Tiene pintaza y recuerda a los antiguos *FF* que molaban. Que salga en 360, una razón menos para comprarse la PS3.
Link: ¿Pero dónde está la imagen con lo de la 360? Dijeron que dentro de poco conoceríamos a los protas, ¡a ver si también se enrollan y lo anuncian para Xbox!!
XM Toni ES: ¿Pero eso de "*Versus*" no es simplemente una pijotada para contentar a los llorones que sólo tienen la PS3?
¿En qué se diferencia del *FF XIII* de Xbox 360?
Zell: *FFXIII* es una trilogía llamada Fabula Nova Crystallis, *Final Fantasy XIII, Final Fantasy Versus XIII, Final Fantasy Agito XIII*. **Versus** es el segundo capítulo de la trilogía.
Link: Ya Zell, pero ¿qué sabes de cada? Supongo que al decir que los presentaban se referían a que sabremos algo más del plantel de personajes... supongo...
XM Toni ES: Ahh... Entonces ahora entiendo que la gente inteligente no compre ningún *Final Fantasy*. Porque claro, la gente inteligente sabe que con la Xbox 360 ya tiene suficiente y mejor. Lo cual hace que si los de Square-Enix sacan un episodio en una consola sólo, las otras consolas se queden cojas. Es como si cuando las pelis estaban en VHS y BETA me venden el primer episodio de un StarTrek en VHS y otro episodio en BETA. Vamos, les diría:
- Que os lo compre el tonto del pueblo, porque yo paso de quedarme a medias. Algo ridículo totalmente. Así que lo tengo clarísimo, me compré *FF XI* por ser online... pero esto no.



Comunidad PLAYSTATION

El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la consola de Sony de nueva generación.



¿Quieres mostrarnos a tu mejor 'Mod'?

Enséñanos a tu criatura

Los mejores Mods serán publicados en esta sección el mes que viene.

Nuestro reto:
ModNation

Mostradnos vuestras creaciones en ModNation Racers. Enviarnos una captura o foto de vuestro engendro a marcaplayer@unidadeditorial.es

Post del mes

1 Alberto Carlier
e-mail

Os escribo, lo primero de todo, para felicitaros por la revista, de verdad. He pasado los últimos 18 años de mi vida leyendo la competencia, y aunque hacía ya mucho que no estaba muy de acuerdo con sus puntuaciones, seguía comprándola porque se había convertido en una rutina y me era imposible dejar de hacerlo. Hasta que un día compre Marca Player. Es la primera revista en mucho tiempo que veo que tiene muchos artículos que aún no han sido publicados en Internet, con lo que de verdad me sirve como fuente de información. Y, por último, el precio me parece una pasada. Buen trabajo y seguid así. Llego al asunto, aquí os adjunto algunas de mis creaciones en *Modnation Racers*, espero tener suerte y ver alguna publicada. Mi nombre de usuario es Berchi. ¡Qué os gusten!





CHICHO TERREMOTO EN MODNATION Racers, creado por nuestro amigo Berchi.

Foro

2 J. J. Ramos
e-mail

Ante todo un saludo. Quería preguntaros cómo puede ser que uno de los juegos más valorados, más esperados y más deseados de los últimos tiempos para esta consola, un juego del que se ha hablado mil y una veces en toda clase de foros de Internet e incluso en otros medios (el otro día incluso le dedicaron un momento en la tele), haya merecido ese 'superanálisis' en profundidad que le habéis dedicado en el número de julio. Me refiero a ***Demon's Soul***. Yo, al igual que mucha otra gente, llevo mucho esperando este análisis para saber si todo lo antes dicho os parecía cierto, pero claro, como ha coincidido con 'superestrenos' y 'superventas' en nuestro pais como *Backbreaker, Jam With the Band, Black Mirror 2* o *Sam and Max* (juegos todos ellos con unas notas claramente superiores) no le habéis dedicado mas que un recuadro. Por cierto, me lo he comprado y desde aquí aprovecho para recomendarlo a todo aquel que se atreva con un juego diferente, precioso, no tan difícil como nos han dicho y enormemente satisfactorio. Nadie se arrepentirá. Repito, un saludo y hasta otra.

Respuesta:
Hola J.J., vaya somanta de palos nos acabas de dar. Pero, ¡qué narices, nos lo merecemos! Es cierto que no le hemos ofrecido el espacio qué tal vez merece un juego que ha generado tantas expectativas entre los usuarios de PS3 pero el espacio de la revista es limitado y, a veces, se nos quedan cosas en el tintero. Además, como para gustos los colores, tengo que decir que a un servidor no le ha gustado, pero nada de nada, dicho juego. Pero prometemos seguir hablando de este título de rol y nos ha encantado publicar tu carta, donde vemos que lo recomiendas encarecidamente a todos nuestros lectores.
Gracias.



DEMON'S SOUL, UN JUEGO de rol que está convenciendo a crítica y público.

DEMON'S SOUL ES UN JUEGO DIFERENTE, PRECIOSO, NO TAN DIFÍCIL COMO DICEN Y ENORMEMENTE SATISFACTORIO

3 Aritz Gómez
e-mail

Hola Marca Player. Veo que la revista va por muy buen camino, pero quería comentaros unas cuantas sugerencias para mejorar, aún más. El incluir cada mes un poster (publicitario) como el del mes de julio con *Monster Hunter* me parece una idea buenísima, ya que yo pongo todos los posters por mi habitación. Las guías, como siempre, buenísimas. Quizás creo que se deberían incluir algunas páginas más (unas 160-170) a la revista, sobre todo alargando el apartado de actualidad, con más noticias y más reportajes como antaño. Otro asunto que quería comentaros es de la ficha técnica de análisis y avances ; antes estaba muy bien situado, con las imágenes de plataformas y demás... Ahora en mi opinión se ha empeorado. También estaría bien en la sección de comunidad un par de páginas sobre opinión de los usuarios. Cada mes se podría poner un tema determinado y a debatir.
¡Aaaah!, se me olvidaba.. El mes pasado, creo que la revista debió salir más tarde para dar cobertura al E3, ya que fue la única revista de videojuegos del mercado sin ninguna información sobre el E3. Escuchad a los lectores que sabemos lo que queremos...
Por lo demás muy bien.

Respuesta:
Hola Aritz. Muchas gracias por tus sugerencias. Intentaremos tenerlas en cuenta para mejorar la revista. En cuanto al póster, lo incluiremos siempre que podamos, que sabemos que es muy apreciado por todos vosotros. En el tema del número de páginas, pues esto depende de muchos factores. Y en

ENVÍA TUS DUDAS

Manda un mail con tus dudas a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **Comunidad Playstation**
Las respuestas se publicarán en el siguiente número, dependiendo del espacio.





el caso de la cobertura del E3, depende de cada publicación. Nosotros decidimos no retrasar tanto la salida de la revista y ofreceros todo el material que teníamos en nuestra fecha habitual, contar todas las novedades al minuto en nuestra web ***Marcaplayer.com*** y nuestros blogs. Y después ofreceros, en este número que tienes entre manos, los reportajes más trabajados y pormenorizados sobre todas las novedades del E3.



Jorge Alcantud
e-mail

Saludos a todos, tengo algunas dudas y me gustaría saber si me las podéis resolver:
1-¿Qué hay sobre *Naruto Ultimate Ninja Storm 2*?
2-Me gusta *Oblivion IV*, pero no sé si comprármelo debido a su antigüedad ¿Sabéis si sacarán *Oblivion V*, o hay algún otro juego similar de ambientación parecida?



3-¿Acabará saliendo *Alan Wake* para PS3 como hizo *Bioshock*?
4-¿Algo nuevo sobre *Metal Gear Solid 5*?
Gracias, y seguid haciendo la mejor revista multiplataforma del mercado.

Respuesta:
Hola Jorge. ¡Cuántas preguntas!, vamos a intentar contestar cada una de ellas.
1 - *Naruto Shuipdden Ultimate Ninja Storm 2* llegará en otoño de este año. Nosotros ya hemos tenido ocasión de verlo en las oficinas de Namco Bandai y tiene un increíble aspecto.
2 - Imaginamos que cuando dices 'Oblivion IV' te refieres a *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. Es un juego que te recomendamos encarecidamente, da igual que tenga tres años, sigue siendo uno de los mejores títulos de rol en la actualidad. No te defraudará seguro y, ahora, está muy baratillo. Hay más juegos parecidos, como *Dark Messiah of Might & Magic*, pero no tan buenos.
3 - No, por desgracia tus ojos no verán *Alan Wake* en PS3. Se trata de un juego producido por Microsoft.
4 - Cuando dices 'Metal Gear Solid 5' entendemos que te refieres a *MGS: Rising*. Pues bueno, las únicas novedades en cuanto a este título vienen de su trailer difundido en el E3, donde vimos a Raiden asestando mandobles como un loco en un juego que promete ser un título de acción a la altura de la saga. Un saludo.

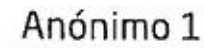
Calendario de actividades PSNetwork: JULIO 2010

lu	ma	mi	ju	vi	sa	do
19 *Killzone 2: FuNight* *Uncharted 2: Noches x2*	**20** *WipEout HD: Fun Night* *Red Dead Redemption: Frontera Salvaje*	**21** *Home: Torneo de Billar* *ModNation Racers: 1er Gran Premio* *COD: MW2 MVP Funnights*	**22** *Everybody's Golf: Golfo-saurus Rex* *Resistance 2: MVP FunNight*	**23** *M.A.G.: MVP FunNights*	**24** *FIFA10: Sub-Mundial 2010*	**25** *FIFA10: Mundial 2010*
26 *Killzone 2: FuNight*	**27** *WipEout HD: Fun Night* *Red Dead Redemption: Frontera Salvaje*	**28** *COD: MW2 MVP Funnights*	**29** *Resistance 2: MVP FunNight*	**30** *M.A.G.: MVP FunNights*	**31** *FIFA10: el 'Chicharrete' de tres* *FIFA10: Sub-Mundial 2010* *GT Prologue: 22º Torneo MVP*	**1**

Reanálisis

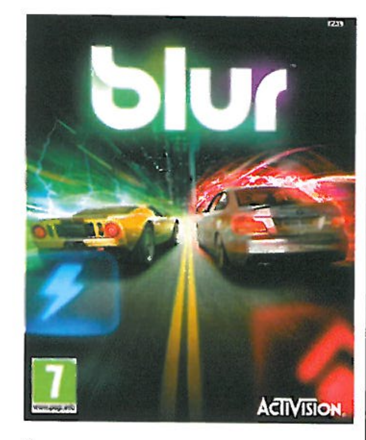
¿Acertamos con nuestras notas a la hora de puntuar los juegos? esto es cuestión de gustos. Por eso, ahora os damos voz a vosotros para que lancéis vuestro veredicto. Este mes, hablamos de *Blur*, el juego de conducción de Activision. ¿Qué os parece?
(Podéis participar en los reanálisis en los comentarios de Marcaplayer.com)

Eltato666
Pues a mi *Blur* es un juego que me ha gustado bastante. Es un título arcade de conducción pero que cuenta con un montón de alicientes para pasarlo en grande. Esto sí que es un *'Mario Kart* para adultos' en condiciones. Además, no hay que olvidar de dónde viene, porque sus creadores son los mismos que hicieron *Project Gotham Racing*.



Anónimo 1
Pues a mi este juego me ha defraudado, yo esperaba mucho más de él. Es muy soso. Llegué a escuchar al jefazo de Activision decir que *Blur* iba a ser el *Call of Duty* de la conducción. Y yo diría que se han quedado en un *Haze*, como mucho.

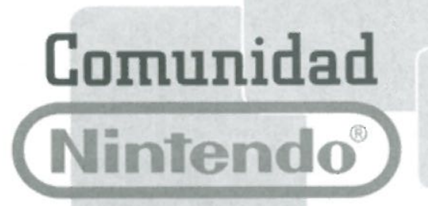
J. C. M.
Un juego divertido, buena jugabilidad, unos gráficos bastante decentes... Unas de las cosas malas que tiene es su falta de originalidad, variedad y carisma. No es muy conocido y tampoco ha aportado nada que no hubiéramos visto antes.



Jimena
Pues a mi me gusta mucho. Un juego de coches no tiene siempre que ser hiperrrealista para que enganche. Es un juego para pasarlo bien cuando tienes un rato para echar una partida rápida. Las carreras online, con las armas y demás, son geniales. Lo recomiendo.

Pedrito C.
Está bien. Aunque me gustó más *Split/Second*, que es del estilo, éste también está divertido. Yo me he comprado los dos y ya he sacado todos los trofeos. Si os gusta la velocidad, divierte.







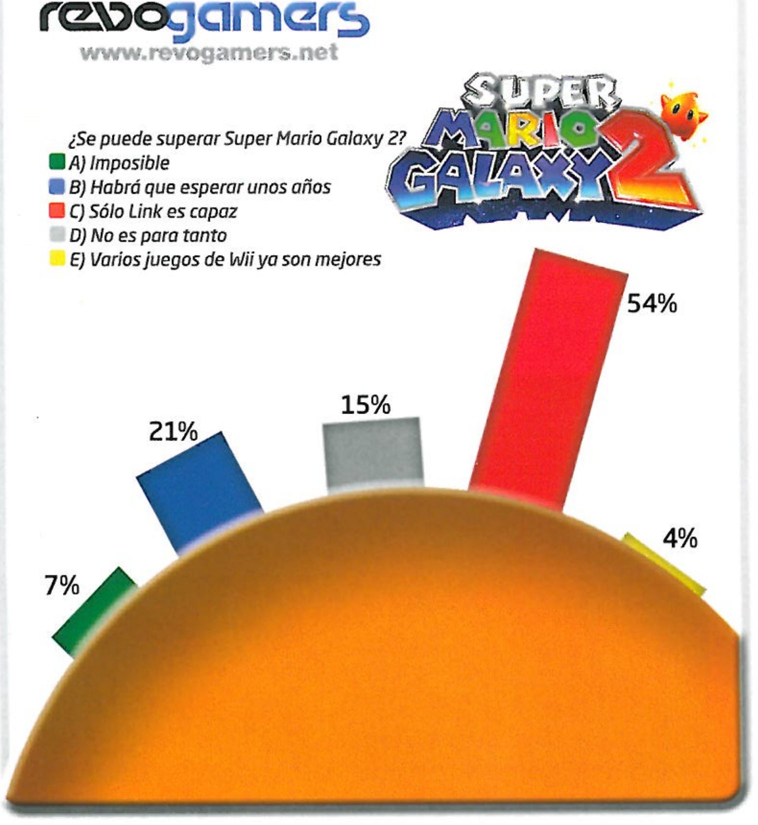
Tema del mes

Preguntábamos: ¿Se puede superar *Super Mario Galaxy 2*?

1 Shezard staff del foro de Revogamers.net

Respuesta:
Al principio sólo fui capaz de comprobar lo genial que era. Ahora que nos lo estamos pasando poco a poco, estrella a estrella, es cuando estoy de verdad fascinado con el juego. Llevamos unas 60, mundo 5, y todavía no ha habido dos estrellas que se parezcan en nada. Cada momento es único, incluso dentro de la misma pantalla. Es un derroche absoluto, una hemorragia de planteamiento. No puedo, y ya es que tengo aburridos a los míos, parar de decir, ¡pero has visto eso! ¡pero cómo se les ha ocurrido eso! De verdad, jamás me he flipado tanto durante tanto tiempo seguido.

Resultados encuesta de julio en:



Foro

2 A252
miembro del foro Revogamers

Yo creo que *Mario 64* le supera. *Mario Galaxy* está muy entretenido pero nunca me ha convencido eso de estar absolutamente todo el rato saltando de bolita en bolita. Prefiero los extensos escenarios llanos del *Mario 64* en los que hay infinidad de cosas por explorar.

3 Reztes
miembro del foro Revogamers

Me falta la opción de "hay juegos en camino que pueden superarlo". No solamente Link es capaz, hay más aún que pueden hacerlo. Pero lo tendrán muy, muy difícil.
Y, como me falta la opción, tendré que votar la más neutra... "no es para tanto".

4 Aniimetal
miembro del foro Revogamers

Aún no olvido la sensacion de ver y jugar *Super Mario 64* por primera vez, fue simplemente ESPECTACULAR, es algo que ningún otro juego me ha hecho sentir, y creo que esas son las clase de cosas que uno quiere. Es afecto, conmoverse y sorprenderse. *Galaxy 2* es una genialidad y hay que darle su lugar, si llega alguien nuevo, su éxito sólo puede ser meritorio por su originalidad, presencia y permanencia. Si no logra eso no será recordado.

5 Zhlain
miembro del foro Revogamers

Creo que quien podrá superar a Mario Galaxy es otro juego de Mario en 3DS. Yo creo que los plataformas 3D resurgirán en 3DS como lo hicieron otros géneros con el mando de Wii y la táctil de DS.

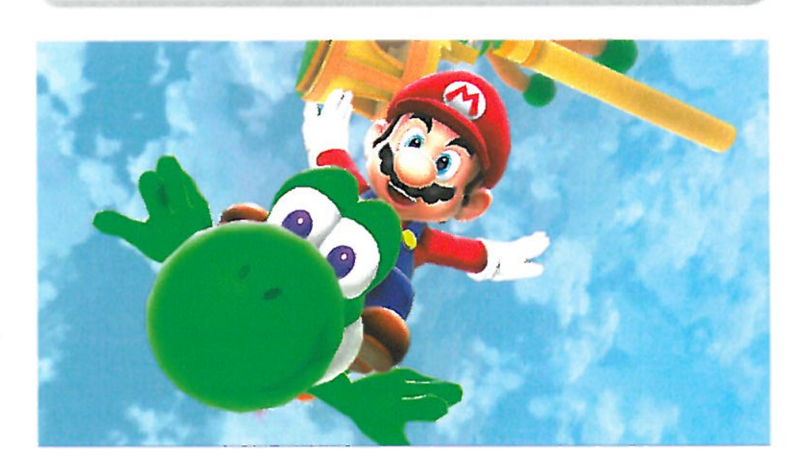
6 LinkSkyward
miembro del foro Revogamers

Es obvio que tarde o temprano terminará por salir algún título que supere a *Super Mario Galaxy 2*, aunque en estos momentos nos parezca imposible, por lo menos, en el género de las plataformas.
Lo mismo ocurrió con *Mario 64, Mario Sunshine, Super Mario Galaxy*...

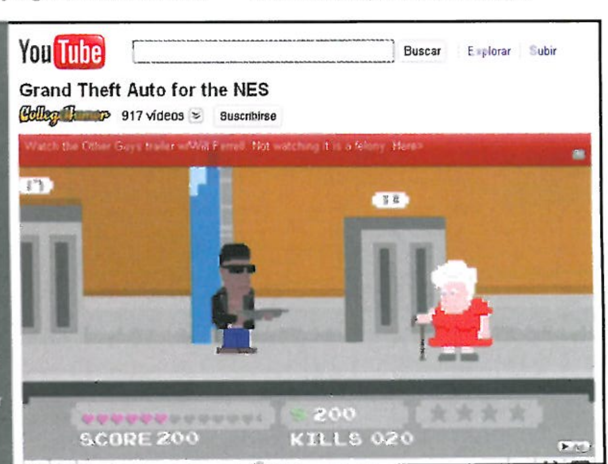
Preguntas y curiosidades

Encuesta agosto revogamers www.revogamers.net

¿Qué debería mejorar más Konami en PES 2011 Wii?:
A) Gráficos
B) Inteligencia Artificial
C) Modos de juego y online
D) Incluir funciones de las otras versiones



[BROMA] LA GENTE DE CollegeHumor han hecho una genial interpretación de cómo hubiera sido un juego de Grand Theft Auto para la Nintendo Entertainment System, la mítica NES. Seguramente a la gente de Rockstar les hubieran detenido en aquellos tiempos si llegan a plantear la idea a la casa nipona.



MANDA TUS DUDAS

Manda un mail con tus dudas a: *marcaplayer@unidadeditorial.es* con el asunto: **Comunidad Nintendo.** Las respuestas serán publicadas en el siguiente número, siempre teniendo en cuenta el espacio de cada comunidad.



En el muro

Marca Player:
Cliff Bleszinski: "Nintendo ha vuelto"

El nombre detrás de la serie *Gears of War* se atrevió a decir en el E3 que Nintendo había tenido "un affaire con las madres de todo el mundo, pero ahora han vuelto al matrimonio con los fans de *Mario*, de *Kirby* y de *GoldenEye*". Vuestro comentario fue:

7 Eduardo Diestro Escudero
comentario en el muro

Nintendo se fué y ni está ni se le espera. En mi opinión, Nintendo volverá cuando se deje de crear juegos infantiles y minijuegos con gráficos de generaciones pasadas. Muestrame una Nintendo con gráficos de última generación, HD, un buen soporte al juego online y una propuesta que no sólo guste a los jugadores casual y entonces diré que Nintendo ha vuelto. Microsoft y Sony han demostrado que se puede hacer una consola con un potencial altísimo y al mismo tiempo abarcar el gusto de los jugadores más inexpertos, con lo cual a Wii se le acaban las excusas. Por ahora, y como dije antes, a Nintendo ni está ni se le espera.

En nuestros blogs

En Mundo Player:
www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer

Decíamos que...**Nintendo 3D funciona...** y vuestro comentario fue:

8 Anónimo
comentario en el blog

Los televisores 3D sin gafas existen hace mucho tiempo, pero tardarán mucho en entrar al mercado ya que debido al sistema que se utiliza, se pierde mucha resolución y solo se pueden ver desde 8 ángulos diferentes, por lo que han de estar en una ubicación específica y con el espectador sentado en una ubicación especifica. La NDS lleva una tecnología mucho mas sencilla y sólo se puede ver desde un ángulo, así que los "moscones" que estén alrededor del jugador que se olviden de ver algo. Nintendo ha dado en el clavo otra vez.

9 Anónimo
comentario en el blog

Hola estoy publicando esto por que la verdad es que resulta difícil encontrar esta información. No sé por qué tanto misterio sobre cómo funciona la tecnología 3D de la 3DS. He visto en muchas paginas que dicen que Nintendo se reserva todavía la forma en que funciona el 3D de la 3DS, pero en el enlace que os dejo hay un articulo en donde se explica como funciona, al final era muy fácil. Les dejo el link y no se lo explico por que la verdad es que tienen que ver el vídeo http://www.mobilentertainment.com.ar/noticias/tecnologialenticular.php.

IWATA HA DESCARTADO LA idea de hacer un parque temático basado en la iconografía de Nintendo. Según el presidente de Nintendo, "La idea de un parque temático ha sido debatida y discutida en incontables ocasiones, y han surgido rumores en varias formas, pero en este momento, no hay planes concretos; pero no diré que eso nunca pasará".

En Marca Player Directo:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/

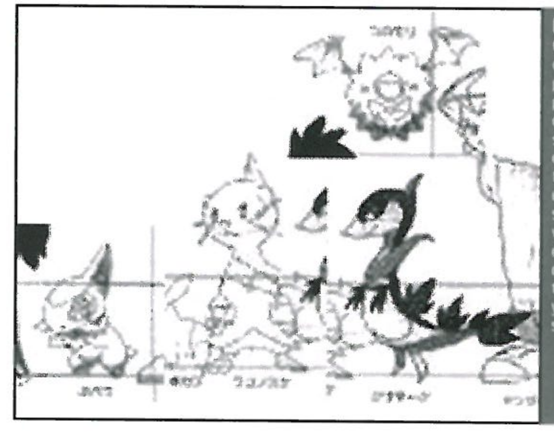
Decíamos **El duelo de la semana: ¿Qué ha sido lo mejor del E3?** y nuestros compañeros David Navarro y Jaume Esteve se centraron en analizar Move, Kinect y algunos juegos como *Killzone 3, Metal Gear Solid Uprising, Dead Rising 2* y *Gran Turismo 5*. Vuestro comentario fue:


10 Javimgol
comentario en el blog

Nada de Nintendo. Del *Zelda, Donkey Kong, Goldeneye* y la 3DS para qué hablar.

Y es que el muchacho tiene razón, parece que hablar de videojuegos para muchos es hablar de PS3 y Xbox 360 cuando se ha demostrado genración tras generación que Nintendo es la que marca el camino de por dónde van los tiros de los juegos.

"NINTENDO VOLVERÁ CUANDO DEJE DE CREAR JUEGOS INFANTILES Y MINIJUEGOS DE GENRACIONES PASADAS"



[RUMOR] HA APARECIDO UN boceto en el que se ven algunos personajes que podrían tener que ver con los Pokémon. Si se confirmase que el dibujo es auténtico tendríamos a la vista un nuevo juego de la serie y, claro, una nueva criatura en forma de murciélago como la que aparece en la parte superior del dibujo y que también podría ser un 'Chocobo'.



Comunidad PC



EL RETO:

Tu mapa para StarCraft II

¿De qué eres capaz?

Queremos ver de qué eres capaz con el nuevo editor de mapas de StarCraft II

Envía tu mapa o un enlace al mismo a marcaplayer@unidadeditorial.es y ve recompensando tu esfuerzo.

Carta del mes

Equipo para Arma 2



Daniel Catalán
e-mail

Hola amigos de **Marca Player**. Antes de nada, felicitaros por esta mega-revista. El caso es que me he comprado ***Arma 2***, pero mi PC no es muy bueno para jugarlo. Tengo un **HP Pavilion t3645** con todo de serie excepto 1 Gb más de RAM. A mí me gustaría disfrutarlo como es debido, así que ahí van las preguntas:

- ¿Podría jugar a ***Arma 2*** sólo cambiando la tarjeta gráfica? (y supongo que la fuente de alimentación). Mi placa base creo que sólo tiene ranura AGP, y la mejor tarjeta que he encontrado es la POWERCOLOR RADEON HD4670 1GB DDR3 128BIT AGP. ¿A qué nivel de detalle y fluided podria jugar con esta gráfica?
-¿Funcionaría sin cambiar el micro ni la placa base? Si no, ¿cuáles me recomendáis?
-¿Qué nivel de sensibilidad recomendáis para el ratón durante el juego?
- ¿Y por último, es bueno el monitor **Acer H235HLbmid** para jugar?

Muchas Gracias!

Respuesta:

Saludos, Daniel. Según mis informaciones, tu equipo es un Core 2 Duo a 1.86Ghz con placa socket 775 y es PCI-Express. Como nos comentas, tienes 2 Gbs de RAM (de serie trae 1). Sin contar la gráfica —Una 7500LE—, tu equipo cumple las especificaciones básicas, aunque está muy justo. Para actualizar la tarjeta de video a este tipo de equipos de HP, deberás confirmar dos cosas: que cabe y la potencia de la fuente de alimentación, que probablemente no superará los 350W e irá muy justa.

En cuanto al nivel de sensibilidad del ratón, es una cuestión muy personal. Hay jugadores con un pulso muy fino que sacan partido a un ratón de 3.500 dpi pero, para mi gusto, se va demasiado. Como ejemplo, yo juego a 1.000 dpi.

El monitor que mencionas ofrece 1920x1080 de resolución. Es un buen modelo, pero exigirá mucho a la gráfica que compres.

La clave para el global de tus preguntas es que compruebes si puedes acoplarle la gráfica y, en caso de necesitarlo y hay espacio en la caja, la fuente de alimentación.

Menos de una **Radeon 5850** para *Arma 2* y ese monitor sería tirar el dinero. ¡Ya nos cuentas!



NO NOS CANSAMOS DE celebrar las excelencias de la saga Arma 2, a pesar de requerir mucho equipo.

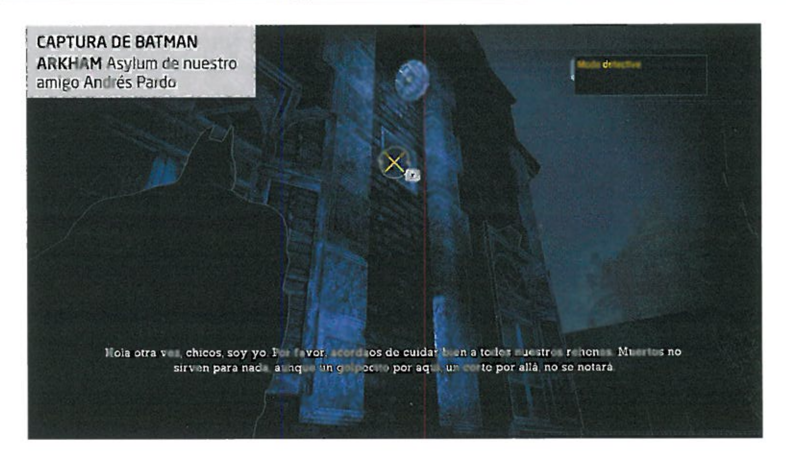
2 Víctor Sánchez
Segovia

¡Buenas! Lo primero es lo primero, aunque llevo leyéndola pocos meses, os felicito por tan estupenda revista. Me voy a comprar un nuevo equipo, y nunca he tenido un ordenador muy potente, así que no tengo mucha experiencia en estas cosas. El equipo viene con una tarjeta gráfica **Zotac** de 1 GB, concretamente la **GTS250 CUDA** PCX, y no sé si voy a tener algún tipo de problema de compatibilidad con juegos y en especial con *Runes of Magic*. ¿Es posible? Lo digo porque conozco casos en los que la tarjeta gráfica da problemas.

Muchas gracias y seguid así.

Respuesta:

Saludos Víctor. En principio, con esa gráfica no tendrás el más mínimo problema para jugar al genial *Runes of Magic*, por eso no te preocupes. De todas formas, sí que se te quedará corta para títulos más exigentes y algo más actuales. No especificas la resolución a la que vas a jugar, pero si lo tuyo son los MMORPGs y no vas a ponerte como *Age of Conan* o títulos así vas sobrado.



CAPTURA DE BATMAN ARKHAM Asylum de nuestro amigo Andrés Pardo

"ESTOY PROBANDO BATMAN ARKHAM ASYLUM Y NO SÉ CÓMO ENTRAR EN LA MANSÍON ARKHAM"



Andrés Pardo Ortiz
e-mail

Hola. En mi nuevo PC estoy probando varios juegos, entre ellos *Batman Arkham Asylum* y tengo una duda: Cuando tengo que entrar en la mansión de Arkham me dice que busque un camino alternativo que encontré fácilmente en una rendija sobre la puerta, pero no me deja agarrarme a ella con la cuerda. Os envío una captura para que lo veáis mejor. Gracias.

Respuesta:

Te transcribimos directamente la respuesta de nuestro experto:

"Al entrar la primera vez en la mansión tienes dos caminos: El primero es el conducto que mencionas y donde tienes que romper la rejilla con la Batgarra y entrar, también con la misma Batgarra. No sé por qué no puedes entrar, quizás esa no sea exactamente la rejilla, porque normalmente hay varias a las que subir para conseguir objetos. Lo mejor es que busques otra. El segundo camino pasa por entrar directamente por la puerta principal, lo malo es que tendrás que enfrentarte a varios enemigos directamente."

¡Espero que te haya servido!

4 Luis Codina
e-mail

Saludos. Me gustaría saber del título de algun juego que sea parecido a *Team Fortress 2*, con diferentes clases y online ¿o es único?. Hace tiempo leí una noticia en Internet de un tal *Microvolts* pero no sé cuándo saldrá. Me gustaría tener mas información sobre este título. Gracias.

Respuesta:

Saludos, Luis. Pues en nuestra opinión y evolucionando un poco más el concepto de *Team Fortress 2*, —genial, por otra parte—, quizás te recomendaríamos *Global Agenda*, que además lo tienes también en Steam y dispones de una versión de prueba de 15 días. Es un título online de acción

CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **PC**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos.





GLOBAL AGENDA HA SIDO una sorpresa en cuanto a concepto de MMO de acción. Su jugabilidad es sorprendente.

con clases muy definidas que, además, pueden evolucionar con un fuerte componente rolero peor desde el punto de vista de la equipación. Vamos, que no es un MMORPG sino que es un título centrado en la acción pura, tanto en cooperativo como en individual. Eso sí, de momento está en inglés, pero es sencillo y te servirá para repasar también el idioma.
En cuanto a *MicroVolts*, se trata de un título coreano gratuito considerado el clon gratuito de *Team Fortress 2*. Su desarrolladora, SK Imedia finalmente ha llegado a un acuerdo con Rock Hippo Productions para su distribución en EEUU y en Europa, así que estaremos al tanto de las novedades que sobre este interesante propuesta se vayan produciendo.

5 Familia San Felix
e-mail

Hola. Soy una de los afortunados del sorteo del **Medion Akoya p7374** y me gustaría comprar los juegos *Call of Duty: Black Ops*, *Modern Warfare 2*, *Battlefield 2 Complete Collection*, *Bad Company 2* y *Crysis*. De esos juegos ¿cuál es el mejor? y ¿qué 'shooter' online me aconsejáis?.

Respuesta:
¡Pues enhorabuena por ese premio! Lo cierto es que de todos esos títulos que mencionas, en mi particular el que más nos convence es *Battlefield Bad Company 2*, que, además, te servirá también para llenar esas ganas de 'shooter' online que nos preguntas. *Cryisis* es otro título de prueba obligada y *Call of Duty: Black Ops* todavía no está a la venta. En cuanto a *MW2*, nos reservamos la opinión.

"¿PARA CUÁNDO UNA VERSIÓN PC DEL ESPECTACULAR READ DEAD REDEMPTION DE ROCKSTAR?"

6 Carlos Carballido
Valencia

Hola. Hola amigos.
Bueno, ante todo, felicidades por vuestra revista, que sigo desde hace un año aproximadamente.
Mi consulta es por los siguiente: hace tiempo era seguidor de otra revista de videojuegos para PC, en la que dieron una noticia en la sección de avances sobre el *Red Dead Redemption* para PC, juego del que quedé prendado en ese preciso instante.
Pero ahora veo con impotencia a mis amigos consoleros que juegan a dicho juego, he visto sus gráficos, su historia y su modo de juego y he quedado fascinado. Pero me preocupa que, una vez más, quedemos discriminados los 'pceros', ya que no veo por ninguna parte, ni siquiera en vuestra revista, que los maquiavélicos chicos de Rockstar tengan intención de hacer una versión para PC, una plataforma que puede ser muy superior a las consolas en cuanto a gráficos se refiere. Esto, lógicamente me llena de inquietud, porque el juego es una obra de arte y sería injusto, a la vez que absurdo, no sacar una versión. Yo pienso que puede ser una maniobra comercial de Rockstar, como cuando sacaron el *GTA IV*, para que la gente se compre el juego y de paso la consola, y luego saquen una versión mejoradísima y ampliadísima para PC, pero lo que voy viendo por ahí es desalentador....
¿Sabéis vosotros algo? ¿Nos van a discriminar de esa manera, como algunas tiendas de videojuegos que merman descaradamente las estanterías de juegos de PC en beneficio de las de consolas? ¿Me voy a tener que comprar una Xbox 360 para poder disfrutar de semejante titulo? En fin, supongo que no habrá sido la primera vez que os lo preguntan, no obstante espero noticias (buenas) al respecto.
Un saludo, y seguid así, revistas como la vuestra eran necesarias.

Respuesta:
Gracias Carlos. Tu frustración es comprensible y, además, compartida por muchos de nosotros. Por ponerte un ejemplo, yo mismo he comprado la versión PS3 para poder disfrutar del título antes de que salga la, esperada versión PC. En este momento desconocemos las intenciones de Rockstar al respecto de esa esperadísima versión PC de *Red Dead Redemption* pero la porra de la revista es que saldrá, más pronto que tarde. Es más, yo mismo pienso que cuestiones como la cancelación de la versión PC de títulos como *Alan Wake* son más preocupantes que la situación del título de Rockstar. Existen muy pocas posibilidades de que veamos una versión PC del título de Remedy, mientras que pondría la mano en el fuego a que antes de Navidades tenemos versión PC de las aventuras de John Marston.
En cuanto al tema del espacio de lineales en las tiendas, es cierto, y sus razones de ventas tendrán. Si venden más consolas, mostrarán más títulos de consola. Huelga decir que la piratería sigue muy presente en las estrategias de venta, pero eso se contradice con la altísima tasa de piratería en Nintendo DS y el porcentaje de espacio que le dedican a la pequeña de Nintendo en las tiendas que mencionas.
Un saludo y gracias por tus opiniones.

Reanálisis

Datos facilitados por XTRALIFE.es

¿Acertamos las revistas con nuestras notas a la hora de detectar el juego del año? Con ayuda de **Xtralife**, a partir de este mes vamos a comparar la lista de más vendidos con las notas de tu revista. Al mismo tiempo, publicaremos los reanálisis que nos enviéis y compararemos esas tres notas. ¿Interesante, no?

	LOS MÁS VENDIDOS	NUESTRA NOTA	NOTA GAMERANKINGS	VUESTRA NOTA
1	Arma II: Operation Arrowhead	9.2	7.5	9.2
2	All Points Bulletin	6.5	6.0	--
3	Pro Cycling Manager 10	8.6	--	8.4
4	Los Sims Triunfadores	7.8	7.8	--
5	Drakensang II	9.0	8.1	8.6
6	Mass Effect 2	9.6	9.4	8.6
7	Los Sims 3	--	8.6	7.1
8	Singularity	8.6	7.6	8.3
9	Lego Harry Potter	8.0	8.1	7.8
10	Assassin's Creed II	9.0	8.0	5

ANÁLISIS: Todo novedades en la lista de ventas de este mes. ***Arma II*** es noticia por partida doble. Por su primer puesto y por coincidir nuestra nota plenamente con vuestros re análisis, a pesar de los malos resultados en Gamerankings.com. Parece que estamos cerca de vuestros gustos. ***APB*** se coloca en segunda posición a pesar de no pasar del Bien. Nos gusta que Drakensang II esté ahí y que títulos como ***Mass Effect 2*** y ***Assassin's Creed II*** sigan en la brecha.

Participa enviado tus notas y reanálisis de los títulos publicados en Marca Player al correo electrónico: marcaplayer@unidadeditorial.es

*GameRankings es una web que aglutina las notas de diversos medios especializados. Su base de datos es una buena referencia para pulsar las opiniones internacionales sobre un título.

> Guía de Compras

Los mejores juegos del mercado con todos sus precios

Los recomendados

Nuestro queridas y estimadas Elena y M.J. han estado navegando por la red para encontrar las mejores ofertas y poneros los dientes largos junto a los amigos de Xtralife.es. Helas aquí:



PLAYSTATION 3



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet	19,95	9.5
2	Ratchet & Clank A.	29,95	---
3	R&C Atrapados...	69,95	8.7
4	**Toy Story 3**	69,95	8.4

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Burnout Paradise	19,95	---
2	Pure	14,95	9.2
3	Split/Second	59,95	9.1
4	Midnight Club L.A.	29,95	9.1

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	SSF IV	39,95	9.2
2	Street Fighter IV	59,95	9.6
3	Tekken 6	69,95	9.6
4	Blaz Blue: C.T.	59,95	8.9

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Final Fantasy XIII	69,95	9.4
2	Oblivion: Elder...	26,90	---
3	Fallout 3	19,95	9.3
4	Dragon Age	69,95	9.0

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Valkyria Chronicles	26,95	---
2	Endwar	26,95	8.5
3	Civilization Rev.	39,95	---
4	C&C Red Alert 3	69,95	8.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	49,95	9.0
3	DJ Hero	110	9.0
4	Guitar Hero 5	69,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	69,95	9.7
2	Call of Duty IV	49,95	---
3	Killzone 2	29,95	9.6
4	Bioshock 2	64,95	9.5

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	29,95	9.4
2	Mundial 2010	59,95	9.2
3	Skate 3	69,95	9.0
4	PES 2010	29,95	8.9

PlayStation Store

		PRECIO	NOTA
1	SSF2 Turbo HDR	14,99	---
2	**DeathSpank**	14,95	8.5
3	Pain	7,99	---
4	Pixel Junk Eden	7,99	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R.	69,95	9.8
2	Uncharted 2	69,95	9.7
3	God of War III	69,95	9.6
4	GTA IV	29,95	---

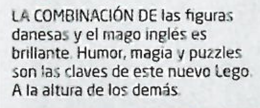
EL EXPERTO RECOMIENDA



G. Maeso
PLAYSTATION 3

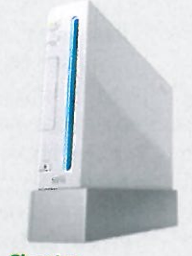
Lego Harry Potter A. 1-4

LA COMBINACIÓN DE las figuras danesas y el mago inglés es brillante. Humor, magia y puzzles son las claves de este nuevo Lego. A la altura de los demás.





Wii



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	S. MarioGalaxy 2	49,95	9.8
2	S. Mario Galaxy	44,95	9.7
3	New Super Mario	49,95	9.2
4	Super Paper Mario	49,95	8.4

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart Wii	46,95	8.1
2	Formula 1 2009	49,95	8.9
3	NFS: Nitro	49,95	7.9
4	Cars	29,95	7.9

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Super Smash Bros	49,95	9.2
2	Tatsunoko vs...	39,95	8.9
3	WWE SD 2009	24,95	8.8
4	Castlevania Judg.	29,95	7.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	M. Hunter Tri	49,95	9.6
2	Zelda: Twilight...	---	---
3	FF Chocobo's Dun.	36,95	8.2
4	Marvel: Ultimate A.	59,95	7.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Little King's Story	39,95	9.0
2	Pikmin 2	29,95	8.0
3	Overlord Dark L.	49,95	8.6
4	Animal Crossing	49,95	8.4

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	39,95	9.2
2	Rock Band Beatles	29,95	9.0
3	GH: Metallica	59,95	9.0
4	Let's Tap	19,95	7.5

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	House of the Dead	46,95	9.5
2	MW Reflex Ed.	59,95	9.3
3	Metroid Prime Tril.	49,95	9.2
4	Resident Evil: TDC	49,95	9.1

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	PES 2010	39,95	9.2
2	Grand Slam Tennis	49,95	9.0
3	PES 2009	19,95	8.9
4	M&S JJOO Invier.	59,95	8.9

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Boom Blox Smash	19,95	8.6
2	Rayman Raving	29,95	9.6
3	Trivial Pursuit	39,95	8.2
4	Mario Party 8	49,95	6.2

Acción

		PRECIO	NOTA
1	No More... 2	39,95	9.0
2	Red Steel 2	49,95	9.0
3	S.H. Shattered M.	39,95	8.9
4	MadWorld	29,95	8.3

EL EXPERTO RECOMIENDA



Chema Antón
WII

Toy Story 3

PARECE QUE POR fin se están haciendo juegos a la altura de sus licencias. Sólo por el modo Toy Box, una especie de sandbox totalmente personalizable, merece la pena.



XBOX 360



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	26,95	8.7
2	Tomb Raider Und.	29,95	8.7
3	Banjo-Kazooie	29,95	8.6
4	**Toy Story 3**	69,95	8.4

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Forza 3	64,95	9.5
2	Pure	59,95	9.2
3	Split/Second	59,95	9.1
4	Midnight Club L.A.	29,95	9.1

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	SSF IV	39,95	9.2
2	Street Fighter IV	59,95	9.6
3	Tekken 6	69,95	9.4
4	Blaz Blue: C.T.	59,95	8.9

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	69,95	9.7
2	Final Fantasy XIII	69,95	9.4
3	Fallout 3	19,95	9.3
4	Fable 2	49,95	9.3

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Halo Wars	39,95	8.6
2	Endwar	59,95	8.5
3	Civilization Rev.	59,95	---
4	Tropico 3	49,95	8.3

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	29,95	9.0
3	DJ Hero	110	9.0
4	Guitar Hero 5	69,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	COD: MW 2	69,95	9.7
2	Bioshock	19,95	---
3	Bioshock 2	64,95	9.5
4	Halo 3	29,95	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	29,95	9.4
2	Mundial 2010	59,95	9.2
3	Skate 3	69,95	9.0
4	PES 2010	29,95	8.9

Xbox Live Arcade

		MPOINTS	NOTA
1	Braid	1200	10
2	Shadow Complex	1200	9.5
3	Portal: Still Alive	1200	---
4	**DeathSpank**	1200	8.5

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R.	69,95	9.8
2	GTA IV	29,95	---
3	Batman Arkham A.	9,95	9.6
4	Assassin's Creed II	69,95	9.6

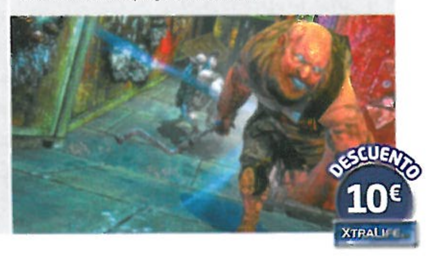
EL EXPERTO RECOMIENDA



Juan 'Xcast'
XBOX 360

Singularity

ESTE SHOOTER EN primera persona de los creadores de Quake 4 mezcla tan bien la acción y el terror como los años 50 con la actualidad. Controla el tiempo y mata a todos.



PSP



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet	39,95	9.0
2	Prinny	39,95	8.5
3	Locoroco 2	29,95	8.0
4	Crash: Guerra...	39,95	7.0

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Midnight Club LA	19,95	9.1
2	Motorstorm AE	39,95	9.0
3	F1 2009	39,95	8.7
4	Gran Turismo	39,95	8.5

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Dissidia Final Fant.	39,95	9.0
2	Tekken 6	39,95	8.9
3	Soul Calibur BD	29,95	8.5
4	Smackdown 2009	19,95	8.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Crisis Core FF VII	29,95	---
2	Star Ocean SE	39,95	---
3	Phantasy Star P	44,95	---
4	Invizimals	49,95	9.0

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Endwar	19,95	8.5
2	Mytran Wars	29,95	8.4
3	Badman	29,95	---
4	Eye of Jugment L.	29,95	7.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Beaterator	14,95	8.5
2	Rock Band Unplug.	39,95	8.2
3	Patapon 2	39,95	8.4
4	Patapon	29,95	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Resistance Retri.	39,95	9.2
2	Killzone: Liberat.	19,95	---
3	Syphon Filter LS	24,95	---
4	Medal of Honor H2	19,95	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	39,95	9.4
2	PES 2010	29,95	---
3	Football Mana. 09	44,95	8.5
4	S. White Snow	19,95	8.0

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Buzz Cerebros	29,95	7.5
2	Buzz Bolsillo	29,95	6.5
3	Mind Quizz	19,95	---
4	Capcom Puzzle W.	29,95	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	MGS: P. Walker	39,95	9.5
2	God of War: CO	19,95	---
3	GTA Vice City Stor.	19,95	---
4	Monsters Hunter	9,95	9.2

EL EXPERTO RECOMIENDA



G. Maeso
PSP

MGS: Peace Walker

KOJIMA HA CONSEGUIDO revitalizar PSP con uno de los mejores juegos que la consola nos ha dado. Si eres poseedor de ella no puedes pasar por alto la nueva aventura de Solid.



NINTENDO DS



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	New S.Mario Bros	39,95	---
2	Yoshi's Island DS	39,95	---
3	Bomberman 2	19,95	8.0
4	Sin Chan: Avent...	19,95	7.8

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart DS	36,95	9.1
2	Trackmania DS	29,95	8.2
3	Grid	29,95	8.2
4	Moto Racer DS	39,95	7.8

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Bleach: BoF	29,95	8.3
2	Bleach: Dark Souls	39,95	8.1
3	Ultimate Mortal K.	44,95	7.2
4	WWE 2009	9,95	5.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mario & Luigi: VCB	39,95	9.3
2	Chrono Trigger DS	39,95	9.0
3	The World Ends...	39,95	8.7
4	**Dragon Quest IX**	40,95	8.6

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	AoE: Mythologies	19,95	8.9
2	Civilization Rev.	19,95	8.8
3	Cookie Shop	39,95	8.6
4	Fire Emblem	39,95	8.5

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rhythm Paradise	29,95	9.1
2	Maestro! Jump...	29,95	8.5
3	Guitar Rock Tour	9,95	7.7
4	GHoT: MH	39,95	7.2

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Metroid Prime H.	39,95	8.4
2	Space Invaders Ex.	29,95	8.4
3	MW Mobilized	39,95	8.3
4	Big Bang Mini	29,95	8.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	Fifa Soccer 09	19,95	8.4
2	TH Proving Ground	29,95	7.8
3	New Int. T&F	39,95	7.3
4	Skate it	39,95	7.2

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Profesor Layton	39,95	9.5
2	Profesor Layton 2	39,95	8.8
3	Scribblenauts	39,95	8.7
4	Hello Pocoyo!	39,95	8.5

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA: Chinatown W.	19,99	9.3
2	Zelda: Spirit...	39,95	9.2
3	Castlevania: OoE	39,95	9.0
4	Alicia en el País...	39,95	8.7

EL EXPERTO RECOMIENDA

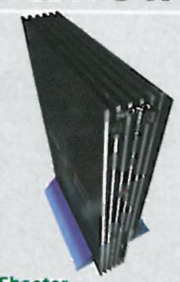
Chema Antón
NDS

Dragon Quest IX

UNA NUEVA EDICIÓN de la clásica saga desarrollada por Level 5 y con diseños de Akira Toriyama. No renueva nada, pero la historia es tan buena como siempre.



PLAYSTATION 2



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Shadow of Coloss.	19,95	---
2	ICO	--,--	---
3	Klonoa 2	--,--	---
4	Ratchet & Clank 3	19,95	---

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Gran Turismo 3	19,95	---
2	Burnout 3: Take...	19,95	---
3	Burnout Revenge	--,--	---
4	MotorStorm: A. E.	39,95	---

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Tekken 5	19,95	---
2	Soul Calibur II	--,--	---
3	DOA2: Hardcore	--,--	---
4	VF4: Evolution	--,--	---

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Final Fantasy XII	19,95	---
2	Okami	--,--	---
3	Persona 4	29,95	---
4	Dragon Quest VIII	19,95	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Onimusha Warlords	--,--	---
2	Disgaea: Hour Of...	--,--	---
3	Disgaea 2	--,--	---
4	Ring of Red	--,--	---

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Guitar Hero II	39,95	---
2	Guitar Hero	--,--	---
3	Amplitude	--,--	---
4	Frequency	--,--	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	TimeSplitters 2	--,--	---
2	Killzone	19,95	---
3	Red Faction	--,--	---
4	SOCOM II: USNS	--,--	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	PES 2010	29,95	---
2	FIFA 10	29,95	---
3	Tony Hawk's 3	--,--	---
4	SSX 3	--,--	---

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	We Love Katamari	--,--	---
2	Katamari Damacy	--,--	---
3	Los Sims 2	29,95	---
4	Theme Park: Roll	--,--	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	God of War	19,95	---
2	GTA III	29,95	---
3	Resident Evil 4	19,95	---
4	S.H. Shattered M.	39,95	8,9

EL EXPERTO RECOMIENDA

G. Maeso
PLAYSTATION 2

SH: Shattered Memories

LA MEJOR MANERA de volver a visitar el pueblo de Silent Hill tal y como estaba al principio de la saga. Eso sí, con otro personaje y sin armas... Más miedo que nunca.



PC



MMO

		PRECIO	NOTA
1	WoW: Lich King	34,95	9.5
2	Aion	49,95	9.2
3	Warhammer Online	29,95	9.0
4	Star Trek Online	49,95	8.9

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Burnout Paradise	29,95	9.5
2	Pure	29,95	9.2
3	NFS Shift	49,95	8.8
4	Trackmania UF	9,95	8.5

Aventura

		PRECIO	NOTA
1	Sam & Max	29,95	8.3
2	Sherlock Holmes	19,95	8.2
3	Dracula Origin	9,95	8.0
4	Mistery Chronicle	29,95	7.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	49,95	9.6
2	Dragon Age	49,95	9.4
3	Fallout 3: GOY Ed.	49,95	9.3
4	Drakensang 2	19,95	9.0

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Warhammer 40K	49,95	9.3
2	Empire: Total War	49,95	9.3
3	Napoleon Total War	39,95	9.2
4	El Rey Arturo	19,95	9.0

Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	59,95	8.7
2	Lego indy 2	29,95	8.3
2	Fluid	18,95	7.0
3	Up!	19,95	7.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	59,99	9.7
2	ARMA II	39,95	9.5
3	Aliens vs Predator	49,95	9.3
4	**Arma II: O.A.**	29,95	9.3

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	29,95	9.4
2	PES 2010	39,95	8.9
3	NBA 2K9	9,95	8.7
4	F. Manager 2010	29,95	8.5

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Little Pet Shop	29,95	7.5
2	World of Goo	29,95	-.-
3	Crazy Machines 2	9,95	-.-
4	Line Rider Freest.	19,95	-.-

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA IV	44,95	9.8
2	Batman Arkham A.	39,95	9.6
3	Dead Space	19,95	9.3
4	Assassin's Creed 2	59,95	9.0

EL EXPERTO RECOMIENDA

'Duardo'
PC

Arma2: Op. Arrowhead

Nos vamos al desierto y, de paso, incluimos más vehículos, armas, modos de juego y una campaña cooperativa con un gran componente de sandbox.





ENTRADAS PLATINUM

PC

Drakensang

JULIO
9,95

Con el lanzamiento de la segunda parte FX ha bajado el precio del primer Drakensang. Rol del puro y de calidad.

PS3

Red Faction: Guerrilla



JULIO
19,95 €

El potente sandbox marciano de Volition a un precio de escándalo para PS3. Vuélalo todo por los aires.

PSP

Patapon 2



JULIO
9,95 €

Sony C.E. ha anunciado la tercera entrega para otoño, así que es el momento perfecto para hacerte con la segunda.

Wii

Runaway 2



JULIO
19,95 €

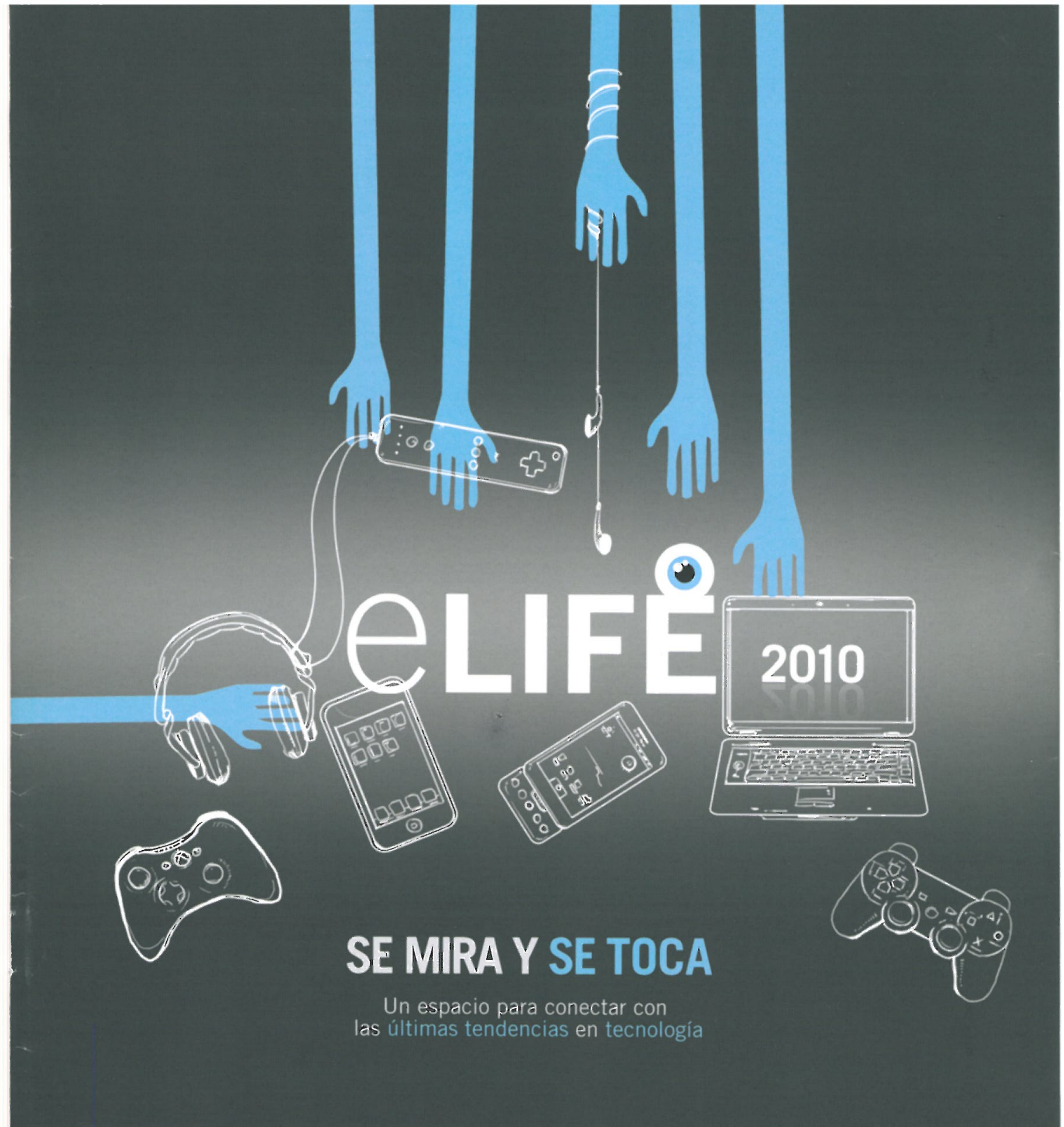
El primer juego español lanzado para Wii. Una aventura gráfica de las de toda la vida y de ambiente veraniego.

> Próximo número

Todos los secretos

Dead Rising 2

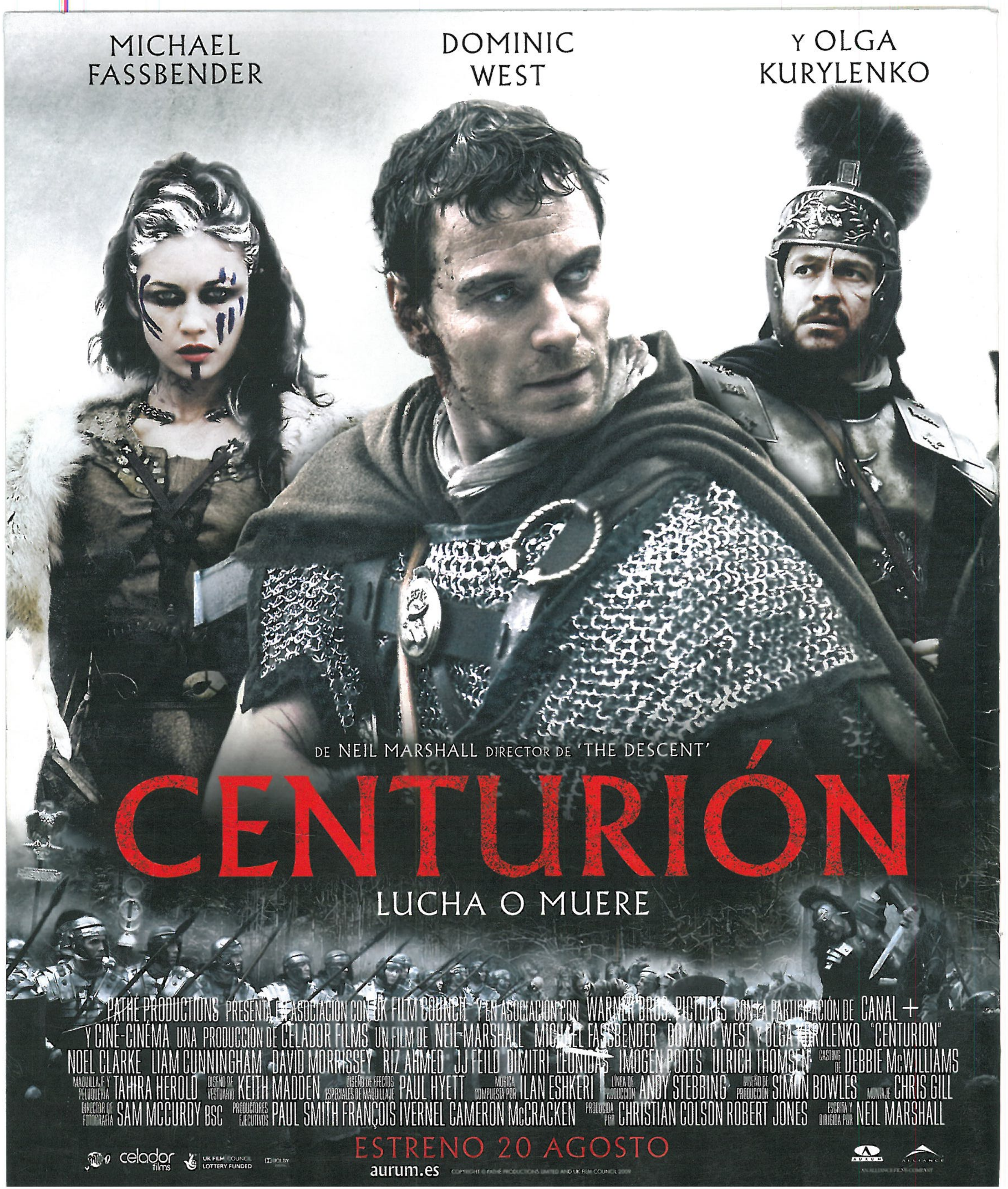
20 de Agosto, 2010



eLIFE

OCIO DIGITAL PARA TODOS

26, 27 Y 28 DE NOVIEMBRE
PALACIO DE LOS DEPORTES
DE LA COMUNIDAD DE MADRID



MICHAEL FASSBENDER
DOMINIC WEST
Y OLGA KURYLENKO
DE NEIL MARSHALL DIRECTOR DE 'THE DESCENT'
CENTURIÓN
LUCHA O MUERE
PATHÉ PRODUCTIONS PRESENTA EN ASOCIACIÓN CON UK FILM COUNCIL Y EN ASOCIACIÓN CON WARNER BROS. PICTURES CON LA PARTICIPACIÓN DE CANAL + Y CINÉ-CINÉMA UNA PRODUCCIÓN DE CELADOR FILMS UN FILM DE NEIL MARSHALL MICHAEL FASSBENDER DOMINIC WEST Y OLGA KURYLENKO "CENTURION" NOEL CLARKE LIAM CUNNINGHAM DAVID MORRISSEY RIZ AHMED JJ FEILD DIMITRI LEONIDAS IMOGEN POOTS ULRICH THOMSEN CASTING DE DEBBIE McWILLIAMS MAQUILLAJE Y PELUQUERÍA TAHIRA HEROLD DISEÑO DE VESTUARIO KEITH MADDEN DISEÑO DE EFECTOS ESPECIALES DE MAQUILLAJE PAUL HYETT MÚSICA COMPUESTA POR ILAN ESHKERI LÍNEA DE PRODUCCIÓN ANDY STEBBING DISEÑO DE PRODUCCIÓN SIMON BOWLES MONTAJE CHRIS GILL DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA SAM McCURDY BSC PRODUCTORES EJECUTIVOS PAUL SMITH FRANÇOIS IVERNEL CAMERON McCRACKEN PRODUCIDA POR CHRISTIAN COLSON ROBERT JONES ESCRITA Y DIRIGIDA POR NEIL MARSHALL
ESTRENO 20 AGOSTO
celador films
UK FILM COUNCIL LOTTERY FUNDED
aurum.es
AURUM
ALLIANCE